

Mega Man Maverick Hunter X FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Nov 2, 2015

GUIDA A MEGA MAN MAVERICK HUNTER X
versione 1.0

gioco : MEGA MAN MAVERICK HUNTER X
sistema : Play Station Portable
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: CAPCOM

25/08/2015 ---> inizio stesura del documento

31/10/2015 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
+-----+
| PDpWriter |
| Copyright 2015 Spanettone Inc |
| |
| http://spanettone.altervista.org |
| spanettone@yahoo.it |
| |
| ALL RIGHTS RESERVED |
+-----+
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN MAVERICK HUNTER X

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi		[@3CM]
Azioni		[@3ZN]
Schermate		[@3SC]
Oggetti		[@3GG]
Il diario del Dr Cain		[@3DC]
Consigli vari		[@3CV]
=====	4) ROBOT 'X'	
Introduzione		[@4RX]
Armi		[@4RM]
Cuori.		[@4CR]
Sub Tank.		[@4ST]
Potenziamenti fisici.		[@4PF]
Ordine di raccolta		[@4RD]
=====	5) VILE	
Introduzione		[@5VL]
Armi da Fuoco		[@5AF]
Cannoni da Spalla.		[@5CS]
Esplosivi da Gambe		[@5EG]
Tabelle riassuntive		[@5TR]
Potenziamenti fisici.		[@5PF]
Cuori.		[@5CR]
Sub Tank.		[@5ST]

Ordine di raccolta [05RD]

===== 6) SOLUZIONE

Introduzione [06SL]

>>>> ROBOT 'X'

Prologo: Central Highway [06X00]
Intermezzo [06XMZ]
Prototype Weapons Plant ----- Flame Mammoth. [06X01]
Abandoned Missile Base ----- Chill Penguin. [06X02]
Electromagnetic Power Plant -- Spark Mandrill [06X03]
Energy Mine Ruins ----- Armored Armadillo [06X04]
Subterranean Base ----- Launch Octopus [06X05]
Fortress Tower ----- Boomerang Kuwanger [06X06]
Recon Base Ruins ----- Sting Chameleon [06X07]
New-type Airport ----- Storm Eagle [06X08]
Recupero Oggetti [06XRC]
Sigma Palace 1. [06X09]
Sigma Palace 2. [06X10]
Sigma Palace 3. [06X11]
Sigma Palace 4. [06X12]

>>>> VILE

Prologo: Central Highway [06V00]
Intermezzo [06VMZ]
Abandoned Missile Base ----- Chill Penguin. [06V01]
Electromagnetic Power Plant -- Spark Mandrill [06V02]
Energy Mine Ruins ----- Armored Armadillo [06V03]
Subterranean Base ----- Launch Octopus [06V04]
Fortress Tower ----- Boomerang Kuwanger [06V05]
Recon Base Ruins ----- Sting Chameleon [06V06]
New-type Airport ----- Storm Eagle [06V07]
Prototype Weapons Plant ----- Flame Mammoth. [06V08]
Recupero Oggetti [06VRC]
Sigma Palace 1. [06V09]
Sigma Palace 2. [06V10]
Sigma Palace 3. [06V11]

Demo di Mega Man Powered Up [06DM]

===== 7) NEMICI

Nemici [07NM]
Altri pericoli. [07PR]

===== 8) DIALOGHI

Robot 'X' [08RX]
Vile [08VL]

===== 9) MAPPA

Introduzione [09MP]

>>>> ROBOT 'X'

Central Highway [09XCH]
Abandoned Missile Base [09XAM]
Electromagnetic Power Plant [09XEP]
Energy Mine Ruins. [09XER]
Fortress Tower. [09XFT]
New-type Airport [09XNA]
Prototype Weapons Plant. [09XPW]

Recon Base Ruins [@9XRR]
Subterranean Base. [@9XSB]
Sigma Palace 1. [@9XS1]
Sigma Palace 2. [@9XS2]
Sigma Palace 3. [@9XS3]
Sigma Palace 4. [@9XS4]

>>>> VILE

Central Highway [@9VCH]
Abandoned Missile Base [@9VAM]
Electromagnetic Power Plant [@9VEP]
Energy Mine Ruins. [@9VER]
Fortress Tower. [@9VFT]
New-type Airport [@9VNA]
Prototype Weapons Plant. [@9VPW]
Recon Base Ruins [@9VRR]
Subterranean Base. [@9VSB]
Sigma Palace 1. [@9VS1]
Sigma Palace 2. [@9VS2]
Sigma Palace 3. [@9VS3]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi [@10TR]
Curiosità [@10CS]

CREDITS

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

[@1IG]

MEGA MAN MAVERICK HUNTER X è il remake del primo capitolo della saga di Mega Man X. Oltre ad 'X', questa volta sarà possibile impersonare anche il suo temibile rivale: Vile.

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

[@2ST]

Molti anni fa il geniale Dr. Thomas Light realizzò un prototipo, chiamato 'X', che sarebbe stato il primo esemplare di una nuova generazione di robot in grado di pensare ed agire autonomamente. Tuttavia testare l'affidabilità di 'X' avrebbe richiesto molti anni, più di quanti ne sarebbero rimasti da vivere al suo inventore, perciò il Dr. Light decise di sigillare il robot in una capsula e lasciare che i computer continuassero i test sino al loro completamento.

Sono passati decenni da allora ed intanto il mondo intero dimenticò il geniale inventore ed il suo prototipo. Durante gli scavi per la ricerca di fossili, il Dr. Cain rinvenne le macerie del laboratorio del Dr. Light assieme alla capsula di 'X', ancora intatta e funzionante. Nel corso degli anni, i vari test erano continuati sino a garantire la completa affidabilità del robot.

Grazie agli appunti del Dr. Light, il Dr. Cain realizzò una nuova serie di automi, chiamati "Reploid", in possesso di una vasta intelligenza, di una

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 sono in grado di danneggiarli anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

SALTARE [pulsante X]

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

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

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, essi si aggrapperanno al volo alla struttura.

SCIVOLARE [tenere premuta la direzione della parete]

I personaggi possono sfruttare la presenza delle pareti per scendere lentamente nelle zone inferiori. Per farlo, bisogna lasciarsi cadere ed avvicinarsi ad un muro, tenendo premuta la direzione verso cui esso si trova. Così facendo, i personaggi si aggrapperanno alla parete, scivolando lentamente verso il basso. Mentre si esegue questa abilità, è sempre possibile attaccare e rimbalzare sul muro. Rilasciando la direzione, i personaggi torneranno a cadere lungo la verticale mentre, premendo la direzione opposta, si allontaneranno dalla parete.

SPARARE [pulsante Quadrato]

I personaggi sono in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto Quadrato per eseguire una raffica di colpi. I due Robot hanno la possibilità di aprire il fuoco da fermi, in movimento, mentre saltano o si lasciano cadere, oppure mentre scivolano lungo una parete,

ma sempre e solo nella direzione verso cui sono rivolti.

POWER ARMOR

La Power Armor è un grande esoscheletro meccanico utile per distruggere ostacoli lungo il percorso o per avanzare rapidamente. I comandi per utilizzare questo dispositivo sono:

Pulsante X -----: salire sulla Power Armor / saltare
Destra / Sinistra -: avanzare verso destra o sinistra
Pulsante Quadrato -: Pugno
Pulsante Cerchio --: Scatto
Su + Pulsante X ---: scendere dalla Power Armor

'X' non subirà danni dagli attacchi nemici sino a quando rimarrà a bordo del veicolo mentre la Power Armor rimarrà immobilizzata per qualche istante ogni volta che riceverà un colpo. Mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. L'exoscheletro potrà ricevere 16 PV di danno prima di venire distrutto. Rimasti privi del veicolo, è sempre possibile tornare indietro per trovarne un altro esemplare nella stessa zona dove era situato in precedenza.

La Power Armor si trova in:

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti
Recon Base Ruins ----- [c] Pendio
Sigma Palace 2 ----- [a] Miniera

SUPERFICI

- Normale • Su una piattaforma standard, i personaggi non subiscono alcun impedimento, perciò possono muoversi e saltare liberamente.
- Sottacqua • Al di sotto del livello del mare, i salti dei personaggi raggiungono un'altezza massima ed una gittata superiore al normale.
- Instabili • All'interno di superfici che cedono, i personaggi sprofondano gradualmente, i loro movimenti sono rallentati e non si può raggiungere l'altezza massima saltando. Per guadagnare altitudine bisogna compiere una serie di balzi consecutivi. Sul fondo di ogni superficie instabile non è presente alcun precipizio.

SCHERMATE

[@3SC]

+-----+
| IN GIOCO |
+-----+

Durante l'avventura, apparirà la seguente schermata:

(b) +-----+ ['X']
_ / _ _ _ _ _ _ _ _ _ /
|x3| / |XB| |HT| |SC| |RS| |FW| |ST| |ES| |BC| |SI| / (d)
_ / _ _ _ _ _ _ _ _ _ /
| | |##| /
|=| |##|/


```
|                               | Boomerang Cutter >>
| inseguono i nemici. /      |
|                               | Shotgun Ice >>>>>>>>>>
```

Nella parte destra dello schermo sono presenti le Armi che si possiedono e per ognuna di esse è indicato, tramite una grafico orizzontale, la quantità di munizioni a disposizione. L'Arma attualmente in uso è evidenziata dal cursore, che illumina la sua scritta. Per cambiare Arma è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare, e poi premere il pulsante X. Nella parte bassa è indicata la descrizione dell'Arma evidenziata dal cursore.

Nella parte alta sono presenti tre caselle:

- Armi -

mostra le Armi raccolte e permette di equipaggiarle. Per Vile invece non è possibile modificare le Armi scelte prima di accedere nella località ma solo visualizzarle.

- Tank -

permette di utilizzare gli eventuali Sub Tank raccolti e per ognuno di essi indica la quantità di PV che possiedono. In aggiunta mostra nella parte inferiore anche i Potenziameti trovati.

- Opzioni -

qui è possibile

.tornare alla schermata delle località	[Escape]
.tornare alla schermata del titolo	[Title Screen]
.modificare il volume dell'audio	[Sound]
.musiche	[BGM]
.effetti sonori	[SE]
.configurare i pulsanti	[Control Config]
('X')	
.Saltare	[Jump]
.Sparare	[Shot]
.Scatto	[Dash]
.Sparare con l'X-Buster	[X Buster]
.Arma successiva	[Weapon Change R]
.Arma precedente	[Weapon Change L]
.Funzione Analogico	[Analog Stick]
.impostazioni predefinite	[Default]
(per Vile)	
.Saltare	[Jump]
.Arma da Fuoco	[Arm Weapon]
.Esplosivo da Gambe	[Leg Weapon]
.Cannone da Spalla	[Shoulder Weapon]
.nessuna funzione	[pulsante R]
.nessuna funzione	[pulsante L]
.Funzione Analogico	[Analog Stick]
.impostazioni predefinite	[Default]
.salvare i progressi dell'avventura	[Save]

Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START.

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

GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina 8 PV)

GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 2 PV)

Questi due oggetti hanno la funzione di curare i personaggi, consentendo a loro di recuperare i PV persi. Dopo aver recuperato almeno un Sub Tank, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere usati in seguito. Una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo.

Dove si trovano

•• 'X'

Central Highway -----	[b] Agguato aereo	.grande
Energy Mine Ruins -----	[b] Miniera	.grande, x2
Energy Mine Ruins -----	[d] Uscita	.grande
New-type Airport -----	[a] Zona Elevatori	.grande, x3
Recon Base Ruins -----	[d] Palude	.grande
Subterranean Base -----	[b] Fondale	.grande
Sigma Palace 2 -----	[a] Miniera	.grande
Sigma Palace 2 -----	[c] Corridoio oscuro	.grande

•• Vile

Central Highway -----	[b] Agguato aereo	.grande
Abandoned Missile Base -----	[b] Bunker	.piccolo, x3
Electromagnetic Power Plant -	[c] Serpentina	.grande
Energy Mine Ruins -----	[c] Secondo binario	.grande
Fortress Tower -----	[b] Condotto elettrico	.piccolo
Prototype Weapons Plant -----	[d] Tubi	.grande
Recon Base Ruins -----	[c] Pendio	.grande, x2
Sigma Palace 1 -----	[c] Doppia torre	.grande, x2
Sigma Palace 3 -----	[c] Fonderia	.grande

SFERA AZZURRA GRANDE (ripristina 8 segmenti)

SFERA AZZURRA PICCOLA (ripristina 2 segmenti)

Questi due oggetti hanno la funzione di ricaricare l'Arma attualmente equipaggiata da 'X'. Nel caso in cui essa contenga già il massimo dei colpi, le Sfere Azzurre ripristineranno le munizioni delle Armi che lo necessitano. Una volta riempito il caricatore di un'Arma si passerà a quello della successiva. Usando Vile invece, questi oggetti velocizzeranno ulteriormente il ripristino automatico delle sue munizioni ed estenderanno la durata della Power Armor, quando il personaggio si trova a bordo del veicolo.

Dove si trovano

•• 'X'

Abandoned Missile Base -	[d] Avamposti	.grande
Sigma Palace 1 -----	[c] Doppia torre	.grande
Sigma Palace 3 -----	[c] Fonderia	.grande
Sigma Palace 3 -----	[d] Generatore	.grande

•• Vile

Fortress Tower -----	[b] Condotto elettrico	.piccola, x3
----------------------	------------------------	--------------

VITA BONUS

Questo casco aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del Robot.
Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trova

•• 'X'

New-type Airport ----- [b] Torre di controllo
New-type Airport ----- [c] Cantiere
Prototype Weapons Plant ----- [b] Settore minerario
Recon Base Ruins ----- [c] Pendio

•• Vile

Electromagnetic Power Plant - [a] Tubi
Energy Mine Ruins ----- [b] Miniera
Fortress Tower ----- [c] Zona Esterna
Prototype Weapons Plant ----- [b] Settore minerario
Recon Base Ruins ----- [d] Palude
Sigma Palace 2 ----- [a] Miniera

IL DIARIO DEL DR. CAIN

[@3DC]

Questo documento fa da prologo alla trama:

8 aprile

"Ancora niente. Durante l'ultimo mese ho setacciato tutto il territorio alla ricerca di qualche fossile che confermasse le mie scoperte sulla vita vegetale nel Mesozoico, ma purtroppo non ho trovato ancora nulla. Domani sposterò le mie ricerche in un'altra zona. Forse questa volta sarò più fortunato."

9 aprile

"Il campo è stato sistemato nella nuova zona e sono iniziati i lavori preliminari per lo scavo. Gli strumenti hanno rilevato strani segnali nella zona E-46. Pare che ci sia qualcosa di metallico sepolto a diversi metri dalla superficie. Penso che domani inizierò le mie ricerche proprio da lì."

10 aprile

"Non riesco a credere a quello che ho trovato! Sepolti sotto la superficie sono presenti i resti di un laboratorio. Anche se gran parte di esso è danneggiato, ho trovato alcuni documenti che indicano la sua appartenenza ad un famoso scienziato, il Dr. Thomas Light. Ho iniziato a leggere ciò che resta dei suoi appunti e pare che stesse per fare una grande scoperta. Gli appunti si riferiscono spesso ad una 'capsula'..."

13 aprile

"L'ho trovata. Alta 14 metri e larga 8, la capsula era rimasta nascosta sotto un soffitto crollato. Nonostante il crollo, la capsula era ancora intatta e sembrava in funzione. C'è un avviso di pericolo su di essa, ma tutti gli indicatori non presentano anomalie. Non dovrebbero esserci rischi nell'aprirla. Lo scoprirò domani."

14 aprile

"Oggi ho incontrato 'X'. Non è semplicemente un robot, è qualcosa di totalmente diverso. Il Dr. Light gli ha donato l'abilità di pensare e di decidere autonomamente. A volte 'X' sembra più un umano che una macchina."

15 aprile

"Il Dr. Light era un vero genio! Ho letto i suoi appunti e le sue idee sono molto più avanzate di quanto il mondo abbia mai visto. Usandoli come guide, dovrei essere in grado di riprodurre i suoi progetti ed integrarli in una nuova generazione di robot. Domani inizierò il trasporto di 'X' e dei progetti del Dr. Light presso il mio laboratorio."

22 novembre

"Con l'aiuto di 'X', ho completato il mio primo 'Reploid'. Anche se non ho capito perfettamente il funzionamento dei progetti del Dr. Light, sono stato in grado di apporre alcune piccole modifiche e sembra che il Reploid funzioni correttamente. La sua forza e la sua intelligenza sembrano illimitate ed è in grado di prendere decisioni autonomamente. A prova di questo, abbiamo avuto la nostra prima discussione. La cosa è affascinante!"

3 gennaio

"I nuovi Reploid sono usciti dalla catena di montaggio già da alcune settimane. È incredibile vedere come si siano adattati facilmente anche ai lavori più difficili. È ancora un po' strano vederli lavorare fianco a fianco con gli uomini, ma tutte le persone accettano volentieri la loro presenza."

16 febbraio

"Oggi tre Reploid si sono 'ribellati' ed hanno ferito due persone prima di essere fermati. È la terza volta che succedono questi incidenti ed ancora non trovo la causa di questo loro comportamento! Qualcuno sta iniziando a proporre di fermare la produzione di Reploid, ma non penso che possa succedere. Forse siamo diventati troppo dipendenti da loro...
Il concilio ha deciso di organizzare una squadra di 'Hunter' per distruggere ogni robot ribelle prima che possa causare danni. Il reploid chiamato Sigma sarà il capo degli Hunter. Sigma è uno dei robot più intelligenti che io abbia mai creato ed è stato realizzato con le tecnologie più avanzate. I suoi circuiti dovrebbero essere immuni a qualsiasi anomalia."

16 maggio

"Sono passati due mesi da quando Sigma è a capo dei Maverick Hunter e, assieme alla sua squadra, è stato in grado di prevenire qualsiasi danno alla popolazione. Ora la gente inizia ad essere più tranquilla...
Sono un po' preoccupato per 'X'. Non sembra sicuro del suo ruolo nella società, né di quello che il Dr. Light aveva progettato per lui. Ma col tempo sono fiducioso che riuscirà a trovare la sua strada..."

4 giugno

"Il mio peggior incubo è diventato realtà. Oggi Sigma è diventato uno dei Maverick ed ha portato con sé gran parte degli Hunter. Le sue motivazioni non sembrano chiare, ma pare che abbia 'deciso' che gli umani sono creature inferiori che limitano lo sviluppo dei Reploid. Per questo motivo, ha ordinato che tutti gli uomini debbano essere sterminati. Gran parte della popolazione vive nascosta o sta cercando di lasciare la città. Non so quanto potremo resistere contro l'esercito di Sigma. Temo di aver realizzato troppo bene i Reploid. 'X' ha preso la notizia della guerra molto seriamente. Vuole unirsi a Zero, il nuovo capo dei Maverick Hunter, e combattere contro Sigma. Dubito che possano riuscirci ma ho deciso di non fermarli. Qualcosa deve pur essere fatto..."

ATTENZIONE:

'X' è il primo di una nuova generazione di robot che possiedono un'innovativa caratteristica - l'abilità di pensare, provare emozioni e prendere decisioni autonomamente. Questa caratteristica però potrebbe essere molto pericolosa. Se 'X' dovesse infrangere la prima legge della robotica, 'un robot non deve mai recare danno ad un umano', le conseguenze sarebbero disastrose e temo che non esisterebbe forza sulla Terra in grado di fermarlo.

Saranno necessari circa 30 anni prima di poter confermare la sua affidabilità. Sfortunatamente non vivrò abbastanza per assistere a quel giorno, nè ho qualcuno a cui affidare il mio lavoro. Per questo motivo ho deciso di sigillare 'X' in questa capsula che monitorerà i suoi sistemi interni sino a quando la sua affidabilità non verrà completamente confermata. Per favore, non interferite con la capsula sino ad allora.

'X' potrebbe essere un serio pericolo così come potrebbe portare notevoli benefici. Posso solo sperare per il meglio.

18 settembre, 20XX

Thomas Light

.....

* CONSIGLI VARI *

[@3CV]

- 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: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- Quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare vita e munizioni.
- Il personaggio muore istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine oppure schiacciato tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Usando 'X', tenete sempre pronto il Super Colpo, in modo tale da utilizzarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Per non sprecare munizioni inutilmente, caricate la tecnica con l'X-Buster e poi equipaggiate l'Arma desiderata.
- Usando Vile, una volta ricevuta una nuova arma, non equipaggiatela subito per la missione successiva, bensì recatevi prima presso la Central Highway e testatela, in modo tale da valutare le sue caratteristiche e la sua utilità. Le armi di Vile non si possono cambiare durante l'esplorazione di una località perciò è bene conoscere le loro caratteristiche.
- Nella Schermata Armi è presente la voce 'Escape' sotto l'icona della chiave inglese. Selezionandola, tornerete alla schermata per scegliere la località da visitare. Usate questa abilità per uscire dal Livello una volta che avrete raccolto l'oggetto ricercato.

dell'X-Buster.

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

Le Abilità da recuperare si dividono in:

- Armi
- Cuori
- Sub Tank
- Potenziamenti fisici

=====

ARMI

[@4RM]

=====

CARATTERISTICHE GENERALI

Ogni volta che si eliminerà un boss, 'X' riceverà in dono la tecnica del nemico appena sconfitto. Equipaggiando una nuova arma, il Robot cambierà leggermente di colore e, accanto alla barra di vita di 'X', apparirà quella della tecnica in uso. Ogni segmento di questa barra può rappresentare uno o più colpi, per un totale di 28 segmenti a disposizione per ogni arma. Per poter ripristinare le munizioni bisognerà raccogliere le Sfere Azzurre. Al termine di ogni Livello oppure uscendo dalla località verranno ricaricate in automatico le munizioni di tutte le armi.

CAMBIARE LE ARMI

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

tasto R -->

..

X-Buster

 Homing Torpedo

 Chameleon Sting

 Rolling Shield

 Fire Wave

 Storm Tornado

 Electric Spark

 Boomerang Cutter

 Shotgun Ice

 ..

 <-- tasto L

SUPER COLPO

Tra le armi a disposizione del Robot solo l'X-Buster sarà in grado di eseguire sin da subito il Super Colpo; per le altre invece si dovrà prima raccogliere il Potenziamiento per il Cannone per poter utilizzare questa abilità. Queste ultime inoltre possiedono un solo livello di caricamento, corrispondente alle sfere porpora, che può consumare da 2 a 4 segmenti, a seconda dell'arma in uso. È sempre possibile preparare il Super Colpo con un'arma e rilasciarlo equipaggiandone un'altra: sfruttando questa proprietà è consentito eseguire il Super Colpo possedendo anche un solo segmento dell'arma desiderata.

Le armi a disposizione di 'X' sono:

- .X-Buster
- .Boomerang Cutter
- .Chameleon Sting
- .Electric Spark
- .Fire Wave
- .Homing Torpedo
- .Rolling Shield
- .Shotgun Ice
- .Storm Tornado

Per ognuna di esse viene indicato:

- .il boss da cui si riceve
- .il numero di colpi a disposizione con il caricatore pieno
- .il numero di segmenti necessari per eseguire il Super Colpo
- .il colore assunto dal Robot quando la equipaggia
- .i boss ed i miniboss vulnerabili ad essa

X-BUSTER \

Boss -----: nessuno, 'X' inizierà il gioco equipaggiando questa Arma
Munizioni ---: infinite
Super Colpo -: nessuno, l'X-Buster possiede munizioni infinite
Colore -----: blu

<> Boss vulnerabili <>
Wolf Sigma

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 tre livelli di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva: la cometa verde, l'onda blu ed i fasci porpora.

La cometa verde è un proiettile allungato con una potenza offensiva circa doppia rispetto al semplice proiettile giallo mentre l'onda blu invece è quasi tre volte più potente dello sparo di base. Usando il livello di caricamento massimo, 'X' scaglierà tre fasci porpora che si intrecceranno ripetutamente mentre avanzano in orizzontale. Essi, presi assieme, saranno circa otto volte più potenti del singolo proiettile giallo.

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. Aprendo il fuoco mentre si usa lo Scatto, i proiettili gialli infliggeranno danni doppi ai nemici.

BOOMERANG CUTTER \

Boss -----: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower
Munizioni ---: 28 colpi
Super Colpo -: 2 segmenti
Colore -----: grigio

<> Boss vulnerabili <>
D-Rex
Flame Mammoth
Launch Octopus

Sting Chameleon
Utuboros

Quando si trova sul pavimento, 'X' scaglia in avanti un boomerang che si muove verso l'alto prima di tornare dal Robot. Questa arma possiede tre importanti caratteristiche: è in grado di oltrepassare gli ostacoli, consentendo ad 'X' di colpire nemici situati dietro pareti oppure ostacoli; se il boomerang non colpisce alcun bersaglio e torna dal Robot, il segmento del caricatore verrà recuperato; infine l'arma è in grado di afferrare oggetti e di riportarli ad 'X' e ciò sarà molto utile per recuperare quelli che si trovano al di fuori della portata del Robot. Questa funzione di riporto avviene in automatico quando si ottiene un oggetto curativo eliminando il nemico con il Boomerang Cutter.

'X' è in grado di lanciare sino a tre boomerang alla volta. Usando questa arma mentre si salta oppure mentre si scivola lungo una parete, la sua traiettoria sarà verso il basso anzichè verso l'alto.

Scagliando il Super Colpo del Boomerang Cutter, 'X' produrrà grandi mezzelune gialle lungo le quattro direzioni. Queste lame verranno generate dal punto in cui si troverà il Robot ed oscilleranno continuamente in orizzontale e verticale. Durante il loro tragitto, esse potranno attraversare gli ostacoli ma non seguiranno i movimenti del Robot nè saranno in grado di recuperare oggetti.

CHAMELEON STING \

Boss -----: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins
Munizioni ---: 28 raffiche
Super Colpo -: 4 segmenti
Colore -----: verde

<> Boss vulnerabili <>
Rangda Bangda
Storm Eagle

'X' emette un fascio di energia verde che si divide in tre raggi luminosi: uno orizzontale, uno in diagonale verso l'alto ed uno in diagonale verso il basso. Questa arma è in grado di coprire una vasta area e perciò è utile soprattutto per eliminare rapidamente gruppi di nemici volanti tuttavia non può attraversare gli ostacoli. 'X' può scagliare un solo fascio di energia alla volta.

Il Super Colpo del Chameleon Sting concede al Robot circa dieci secondi di completa invulnerabilità, utili per superare facilmente qualsiasi ostacolo o nemico. In questo stato neppure le spine potranno ferire 'X' che tuttavia potrà rimanere vittima delle cadute nei precipizi. Mentre il Robot è invulnerabile, è possibile aprire il fuoco con il Chameleon Sting oppure cambiare arma. Non è consentito disattivare manualmente l'invulnerabilità.

ELECTRIC SPARK \

Boss -----: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant
Munizioni ---: 28 colpi
Super Colpo -: 2 segmenti
Colore -----: giallo

<> Boss vulnerabili <>
Anglerge
Armored Armadillo
Sigma
Vile (Power Armor)

L'Electric Spark consiste in una piccola sfera gialla che, venendo a contatto con un ostacolo, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti, in maniera parallela all'ostacolo stesso. Questa arma è utile soprattutto per colpire i nemici che si muovono lungo le pareti verticali.

'X' è in grado di lanciare sino a tre sfere alla volta.

Usando il Super Colpo dell'Electric Spark, il Robot genererà una grande esplosione che coprirà tutto lo schermo, causando in questo modo gravi danni ai bersagli presenti. Questa tecnica è estremamente utile nel caso in cui si venga circondati dai nemici ed è il Super Colpo più potente in assoluto.

FIRE WAVE \

Boss -----: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
Munizioni ----: variabile
Super Colpo --: 3 segmenti
Colore -----: rosso

<> Boss vulnerabili <>
Bee Blader
Chill Penguin
RT-55J

Il Robot produce una fiammata che rimane attiva sino a quando si tiene premuto il pulsante Quadrato. Questa tecnica possiede una notevole potenza offensiva ma è utile solo sulla breve distanza, a causa del corto raggio d'azione della fiammata. Essa si disattiva automaticamente una volta che il Super Colpo è pronto. Il Fire Wave ha la capacità di distruggere le casse presenti presso il New-type Airport e le cupole situate nell'Abandoned Missile Base.

Il Super Colpo del Fire Wave consiste in un muro di fiamme che avanza in orizzontale sul pavimento. Questa tecnica possiede una buona potenza offensiva ed è utile per danneggiare i nemici mentre si avanza. Il muro di fiamme però non è in grado di oltrepassare gli ostacoli inoltre si interrompe non appena incontra un dislivello sul pavimento, perciò bisogna scegliere con attenzione il luogo dove eseguirlo. Per preparare il Super Colpo equipaggiando il Fire Wave è necessario consumare ben 18 segmenti, perciò è consigliato caricarlo con un'altra arma e poi cambiarla con il Fire Wave non appena la tecnica sarà pronta.

HOMING TORPEDO \

Boss -----: Launch Octopus, presso la Subterranean Base
Munizioni ---: 56 colpi
Super Colpo -: 3 segmenti
Colore -----: grigio chiaro

<> Boss vulnerabili <>
Boomerang Kuwanger
Vile

'X' spara un missile che si dirige automaticamente contro il nemico più vicino. Nel caso in cui non ci siano obiettivi sullo schermo, il colpo viaggerà in linea retta oppure vagherà per qualche istante prima di scomparire. Questa arma è molto utile per avanzare facilmente tra i Livelli perchè consente di eliminare i nemici senza curarsi di prendere la mira per colpirli. Il Robot può sparare sino a quattro missili alla volta.

Usando il Super Colpo dell'Homing Torpedo, 'X' scaglia cinque piranha che si lanciano in automatico contro il nemico. Rispetto ai semplici missili, i piranha sono leggermente più potenti e molto più rapidi, ma proprio a causa della loro elevata velocità può capitare che escano dallo schermo senza aver colpito alcun bersaglio tra quelli presenti.

ROLLING SHIELD \

Boss -----: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins
Munizioni ---: 28 colpi
Super Colpo -: 2 segmenti
Colore -----: rosa

<> Boss vulnerabili <>
Launch Octopus
Vile
Vile (Power Armor)
Wolf Sigma

L'arma consiste in un grosso globo blu che rotola sul pavimento. Questo colpo è in grado di distruggere anche i proiettili nemici, offrendo quindi, oltre ad una capacità offensiva, una protezione ad 'X'. Il Rolling Shield inoltre può rimbalzare contro le pareti verticali e quindi, sfruttando questa proprietà, può essere usato anche per colpire i nemici alle proprie spalle. Poichè il globo tende a muoversi verso il basso una volta emesso, il Rolling Shield è utile anche per danneggiare i nemici presenti nelle zone inferiori. Il Robot può sparare un solo globo alla volta.

Usando il Super Colpo del Rolling Shield, 'X' verrà circondato da una barriera protettiva e perderà la capacità di attaccare con questa arma, tuttavia è possibile farlo con le altre. La barriera non ha limiti di tempo e non consuma ulteriori munizioni mentre è attiva. Questa tecnica è in grado di difendere il Robot da alcuni proiettili nemici o dal contatto con i bersagli più deboli. Tuttavia essa non può proteggere dalle spine o dalle cadute nei precipizi. Venendo a contatto con un nemico potente, questi verrà danneggiato e la barriera si scioglierà in automatico. Non è consentito disattivare manualmente questo Super Colpo.

SHOTGUN ICE \

Boss -----: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base
Munizioni ---: 28 colpi
Super Colpo -: 2 segmenti
Colore -----: celeste

<> Boss vulnerabili <>
Bospider
Spark Mandrill

Thunder Slimer
Velguarder

Il Robot spara un cristallo di ghiaccio che, dopo aver colpito un bersaglio, si divide in cinque cristalli più piccoli che si muovono diagonalmente in direzione opposta rispetto a quella del proiettile iniziale. Grazie a questa caratteristica è possibile colpire i nemici alle proprie spalle sparando contro la parete verticale più vicina. 'X' può sparare un solo cristallo alla volta.

Usando il Super Colpo dello Shotgun Ice, il Robot genera una pedana di ghiaccio che scivola lungo il pavimento e danneggia i nemici al solo contatto. Una volta generata, è possibile anche salire su di essa e lasciarsi trasportare mentre si muove.

STORM TORNADO \

Boss -----: Storm Eagle, presso il New-type Airport
Munizioni ---: 28 colpi
Super Colpo -: 2 segmenti
Colore -----: viola

<> Boss vulnerabili <>

Anglerge
Bee Blader
Flame Mammoth
RT-55J
Thunder Slimer
Utuboros

'X' emette orizzontalmente un lungo tornado in grado di oltrepassare gli ostacoli. Questa arma è la più potente in assoluto ed è in grado di colpire ripetutamente i nemici, infliggendo loro danni gravissimi. Il Robot può sparare un solo tornado alla volta.

Il Super Colpo dello Storm Tornado consiste in un poderoso turbine verticale di breve durata in grado di oltrepassare gli ostacoli e di causare danni molto elevati a tutti i bersagli con il quale viene a contatto.

.....

+-----+
| TABELLA POTENZA OFFENSIVA |
+-----+

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

§ = Super Colpo

NOME		POTENZA	COSTO	QUALITÀ
X-Buster	cannone Z	100	.	.
Electric Spark	§	84,04	2	42,02

Storm Tornado	\$	73,45	2	36,73
Fire Wave	\$	67,20	3	22,40
X-Buster	blu	60,45	.	.
Shotgun Ice	\$	56,65	2	28,33
Boomerang Cutter	\$	55,82	2	27,91
X-Buster	porpora	49,48	.	.
Storm Tornado		44,07	.	.
Rolling Shield	\$	43,22	2	21,61
Fire Wave		42,30	.	.
Homing Torpedo	\$	38,79	3	12,93
X-Buster	verde	36,03	.	.
Electric Spark		30,32	.	.
Shotgun Ice		29,40	.	.
Boomerang Cutter		28,80	.	.
Rolling Shield		28,78	.	.
Homing Torpedo		28,56	.	.
Chameleon Sting		26,77	.	.
X-Buster	giallo	25,08	.	.

La Qualità si ottiene dividendo la Potenza offensiva per il Costo in termini di munizioni e si applica solo ai Super Colpi delle varie armi, ad esclusione dell'X-Buster. Più è alto il valore della Qualità, più è vantaggioso usare quella determinata arma perchè unisce un'elevata Potenza ad un Costo ridotto.

Basandosi su questa tabella, l'Hadoken, che è in grado di eliminare qualsiasi bersaglio con un singolo attacco, boss compresi, possiede una potenza pari a 367,96.

=====

CUORI

[@4CR]

=====

All'inizio dell'avventura 'X' possiede solo 16 PV ma sarà possibile aumentarli raccogliendo i vari Cuori presenti nei Livelli. Ogni Cuore aumenta di due unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot. Nel gioco sono presenti otto Cuori, uno per ogni Livello dei Maverick, e dopo averli raccolti tutti, 'X' avrà un totale di 32 PV, pari a quelli posseduti dai boss.

ABANDONED MISSILE BASE

Il Cuore è nascosto nella cupola centrale nella zona degli Avamposti e per raccogliarlo bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe e l'arma Fire Wave. Dopo aver superato il traforo, scalare la parete sulla destra e da qui usare lo Scatto verso ovest e saltare per raggiungere la sommità del traforo. Superare la prima cupola e distruggere la seconda con il Fire Wave per trovare il Cuore.

In alternativa, possedendo solamente il Fire Wave, salire a bordo della Power Armor, superare la prima cupola e posizionarsi sulla torretta alla sua destra. Da qui saltare in verticale e, mentre si è ancora in aria, uscire dalla Power Armor e rimbalzare sulla parete per salire sulla sommità del traforo. Infine distruggere la cupola sulla destra con il Fire Wave.

ELECTROMAGNETIC POWER PLANT

L'oggetto si trova all'inizio della Zona Computer e per raccogliarlo bisogna possedere l'arma Boomerang Cutter. In alto a destra è presente una piccola pedana dove è presente il Cuore. Per raggiungerla bisogna scivolare lungo la

parete destra e lanciare il Boomerang Cutter verso l'alto, in modo tale che raccolga l'oggetto.

ENERGY MINE RUINS

Il Cuore è presente nel Secondo binario. Superata la zona del carrello si arriva in un condotto al cui termine è situato un Mole Borer. Scivolare lungo la parete est e poi lasciarsi cadere sulla sinistra, in modo tale da ritrovarsi dietro al Mole Borer. Colpirlo subito con le armi, specialmente il Fire Wave, per eliminarlo in pochi istanti, senza dargli la possibilità di distruggere le pareti rocciose. Una volta eliminato, procedere verso destra e lungo il percorso è presente un condotto in alto, dove è situato il Cuore.

FORTRESS TOWER

L'oggetto è situato in cima alla Zona esterna e per raccogliarlo bisogna possedere l'arma Boomerang Cutter. Una volta entrati nella base del Reattore, voltarsi verso destra e lanciare il Boomerang Cutter verso l'alto per raccogliere il Cuore situato sulla sporgenza all'aperto.

NEW-TYPE AIRPORT

Il Cuore è presente nella Zona Elevatori e per raccogliarlo bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe. All'inizio del Livello, sfruttare le varie pedane mobili per raggiungere il punto più alto possibile. Una volta arrivati in cima, usare lo Scatto verso ovest e saltare rimanendo il più possibile sulla sinistra. Se fatto correttamente, 'X' atterrerà in cima all'edificio iniziale, dove si trova il Cuore.

PROTOTYPE WEAPONS PLANT

Il Cuore è situato nel Settore minerario, sotto la pedana presente nell'angolo in basso a destra. Per raggiungerlo bisogna esplorare questo Livello dopo aver sconfitto Chill Penguin presso l'Abandoned Missile Base. In questo modo tutto il metallo fuso presente nelle parti inferiori delle varie sezioni verrà solidificato e sarà possibile camminarvi sopra senza subire danni.

In alternativa si potrà usare l'arma Boomerang Cutter. Per farlo bisognerà posizionarsi in corrispondenza della parte sinistra del macchinario più vicino alla parete est, saltare sul posto e sparare ripetutamente il Boomerang Cutter mentre 'X' sta quasi per atterrare. Usando l'arma mentre il Robot è in aria, essa si muoverà verso il basso anziché verso l'alto perciò più si sarà vicini alla pedana durante la fase discendente del salto, maggiori saranno le probabilità di afferrare il Cuore. Il posizionamento iniziale per il salto ed il tempismo nell'aprire il fuoco sono fondamentali per recuperare l'oggetto con questo metodo.

RECON BASE RUINS

L'oggetto si trova nella parte inferiore della Caverna e per raccogliarlo è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe, inoltre bisogna aver sconfitto Launch Octopus presso la Subterranean Base. Arrivati al confine tra il Bosco e la Caverna, lasciarsi scivolare lungo il condotto sino a trovare sulla parete destra una colonna di blocchi fragili. Rimbalsare su di essi per distruggerli tutti ed atterrare sul gradino in basso. Da qui usare lo Scatto verso est e saltare per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è situato il Cuore. Grazie alla presenza dell'acqua, 'X' arriverà con il salto ad un'altezza tale da atterrare sulla sporgenza. Per tornare indietro usare lo Scatto verso sinistra e poi saltare, in modo tale da raggiungere il lato

est del gradino per poi rimbalzarvi sopra.

SUBTERRANEAN BASE

Il Cuore è situato all'interno della Caverna. Per poter accedere in questa sezione bisogna prima distruggere il Cruiziler presso le Macerie. Sfruttando le turbine presenti sul fondo del mare, salire a bordo della nave e colpire ripetutamente il globo celeste sino a distruggerlo. Mentre affonda, il Cruiziler sfonderà l'ingresso alla Caverna, permettendo così al Robot di accedervi. Al suo interno si affronterà un Utuboros e, dopo averlo sconfitto, sarà possibile raccogliere il Cuore nella stanzetta sulla destra.

=====

SUB TANK

[@4ST]

=====

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti quattro esemplari in tutto il gioco. Dopo averne recuperato almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo.

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

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

a. ELECTROMAGNETIC POWER PLANT

Il Sub Tank è presente nella zona dei Tubi e per raccoglierlo è necessario possedere l'arma Boomerang Cutter. All'inizio del Livello, seguire il percorso e raggiungere l'angolo in basso a destra. Qui è presente il Sub Tank dietro ad una parete. Usare il Boomerang Cutter verso il basso per recuperare l'oggetto.

b. ENERGY MINE RUINS

Il contenitore si trova nella Miniera. Nel condotto verticale, ai piedi del quale è presente il primo Mole Borer, rimbalzare continuamente sulla parete sinistra, rimanendo fuori dalla portata del nemico sino a quando questi non sarà uscito dallo schermo. Una volta fatto si potrà raccogliere il Sub Tank nell'angolo in basso a sinistra.

c. NEW-TYPE AIRPORT

Il contenitore è nascosto nella Torre di controllo. Arrivati in questa zona, salire sulla pedana mobile più ad ovest e da qui aprire il fuoco contro le vetrate sulla sinistra per distruggerle ed entrare così nella torre. Al suo interno è presente il Sub Tank.

d. PROTOTYPE WEAPONS PLANT

Il Sub Tank è situato nel Settore minerario, e per raggiungerlo è necessario possedere il Potenziamento per l'Elmo e quello per le Gambe. Arrivati in questa sezione, recarsi sulla pedana in alto a sinistra, dove è presente la Vita Bonus. Da qui usare lo Scatto verso ovest e saltare sino a raggiungere la rientranza nella parete. Una volta qui, distruggere i vari blocchi

fragili per raccogliere il Sub Tank.

=====

POTENZIAMENTI FISICI

=====

[@4PF]

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

I Potenziamenti fisici sono:

- .Potenziamento per le Gambe
- .Potenziamento per l'Elmo
- .Potenziamento per la Corazza
- .Potenziamento per il Cannone
- .Hadoken

___ POTENZIAMENTO PER LE GAMBE ___

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante Cerchio. Grazie a questa abilità è possibile proseguire più rapidamente lungo i Livelli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto. Durante lo Scatto è possibile aprire il fuoco inoltre è consentito eseguire più Scatti consecutivamente. Usando questa abilità mentre si rimbalza su una parete, il Salto raggiungerà una distanza maggiore del normale. Per compiere lo Scatto si può anche premere due volte la direzione desiderata. Questo Potenziamento inoltre permette ad 'X' di distruggere i blocchi fragili rimbalzandoci contro. Aprendo il fuoco con i proiettili semplici dell'X-Buster mentre si utilizza lo Scatto, questi potranno infliggere danni doppi ai nemici.

La capsula si trova nella Prototype Weapons Plant - Settore minerario. Una volta in questa sezione, proseguire in direzione est sino ad avvicinarsi alla zona con il metallo fuso. Non accedervi subito bensì saltare verso lo spigolo in alto a sinistra e scalare la parete. In questo modo si entrerà in una zona segreta dove è contenuta la capsula.

___ POTENZIAMENTO PER L'ELMO ___

Grazie a questo strumento, il Robot sarà in grado di distruggere i blocchi fragili colpendoli con la testa. Questi mattoni quadrati possono essere di vari colori, ma hanno dimensioni fisse e sono facilmente riconoscibili sullo schermo.

La capsula è situata nell'Abandoned Missile Base - Bunker e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. All'interno di questa sezione, raggiungere l'angolo di sud est e scalare la parete orientale. Demolire i blocchi fragili per accedere così in una rientranza segreta, dove è situata la capsula.

___ POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA ___

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', dimezzando tutti i danni subiti dal Robot.

La capsula è situata in New-type Airport - Cantiere e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per l'Elmo. All'inizio di questa sezione è presente una parete alta e stretta. Dopo essere arrivati in cima ad essa, lasciarsi cadere verso destra, raggiungendo così un'ampia rientranza. Arrivati nel punto più basso, proseguire verso destra e scalare la parete orientale, demolendo i blocchi fragili. In questo modo sarà possibile accedere in una zona segreta, dove è situata la capsula.

POTENZIAMENTO PER IL CANNONE

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di utilizzare il Super Colpo con tutte le armi, inoltre l'X-Buster otterrà un livello di caricamento aggiuntivo per questa tecnica.

La capsula è situata nella Recon Base Ruins - Caverna e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Al confine tra il Bosco e la Caverna è presente una piccola discesa marrone. Da qui usare lo Scatto verso destra e saltare in direzione della parete in alto. Dopo averla scalata, in cima ad essa si affronterà il mini boss RT-55J. Una volta sconfitto apparirà la capsula.

In alternativa, se non lo si raccoglie nella Recon Base Ruins, si può ricevere questo Potenziamento da Zero presso il Sigma Palace 3 - Generatore, dopo aver sconfitto Vile. In questo caso però il Super Colpo sarà diverso e consisterà in un grande proiettile rosso che risulta essere la tecnica più potente a disposizione del personaggio.

HADOKEN

Questa tecnica consente ad 'X' di emettere dalle mani una sfera di energia di grandissima potenza. Tutti i nemici, boss compresi, verranno eliminati all'istante se colpiti dall'Hadoken. Per eseguire questa tecnica bisognerà equipaggiarsi con l'X-Buster e compiere questo movimento:

guardando verso sinistra

```
| /
| / O-- + Pulsante Quadrato
O O
```

guardando verso destra

```
| \
| \ --O + Pulsante Quadrato
O O
```

L'Hadoken possiede però tre punti deboli. Per utilizzarlo bisogna avere la barra di vita completamente piena e ciò vuol dire che è sufficiente essere colpiti una sola volta per non poterlo eseguire. Il secondo punto debole è che 'X' necessita di alcuni istanti per scagliarlo e durante questo lasso di tempo rimane vulnerabile agli attacchi nemici. L'ultimo difetto dell'Hadoken è che si può utilizzare solo da fermi, perciò è inutile contro i nemici volanti oppure contro quelli contro cui è necessario saltare per colpirli.

La capsula dell'Hadoken è situata nell'Energy Mine Ruins - Uscita e compare solo dopo aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank e tutti gli altri Potenziamenti. Dall'inizio dell'esplorazione, bisogna attraversare tutta la località senza subire neanche un PV di danno e salire a bordo del carrello situato nella parte finale del Livello, seguendo tutto il percorso. Giunti al termine della corsa, il carrello percorrerà una rampa per poi lanciarsi nel vuoto. Mentre si è ancora in aria, bisogna usare lo Scatto e saltare verso destra, in modo tale da raggiungere la parete per poi scalarla. In cima ad essa è presente la capsula. Un metodo per rendere più semplice l'attraversamento della località consiste nell'utilizzare il Super Colpo del

Per poter utilizzare Vile è necessario completare una prima volta l'avventura usando 'X'.

* COMANDI *

Saltare -----: pulsante X
Arma da Fuoco -----: pulsante Quadrato
Cannone da Spalla --: pulsante Triangolo
Esplosivo da Gambe -: pulsante Cerchio

POWER ARMOR

La Power Armor di Vile è un grande esoscheletro meccanico utile per distruggere ostacoli lungo il percorso o per avanzare rapidamente. I comandi per utilizzare questo dispositivo sono:

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

Una volta a bordo del veicolo, la barra delle munizioni di Vile verrà sostituita dalla barra di vita della Power Armor. Essa è indicata anche da un conto alla rovescia che inizierà dopo essere saliti sul veicolo. Il timer partirà da 32 secondi, indipendentemente dal valore dell'Arsenale Bellico, ed il tempo si ridurrà più rapidamente nel caso in cui si subiscano attacchi.

Vile non riceverà danni dai nemici inoltre, mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. In questo caso però le Sfere Azzurre, anzichè ricaricare le munizioni del Robot viola, ripristineranno parzialmente il timer della Power Armor. Una volta che il conto alla rovescia terminerà, oppure scendendo manualmente dal veicolo, esso si autodistruggerà in automatico, causando danni ingenti ai nemici nelle immediate vicinanze. Dopo averlo fatto, è sempre possibile tornare indietro per trovare una nuova Power Armor nella stessa zona dove era situata in precedenza.

Con questo veicolo è possibile distruggere le grandi casse metalliche inoltre il suo mitragliatore possiede una potenza offensiva estremamente elevata: ad esempio è in grado di eliminare un Mole Borer con pochi proiettili.

La Power Armor si trova in:

Abandoned Missile Base ----- [d] Avamposti
Electromagnetic Power Plant - [c] Serpentina
Energy Mine Ruins ----- [b] Miniera
Energy Mine Ruins ----- [c] Secondo binario
Fortress Tower ----- [c] Zona esterna
New-type Airport ----- [b] Torre di controllo
Prototype Power Plant ----- [a] Zona di scarico
Recon Base Ruins ----- [b] Caverna
Subterranean Base ----- [b] Fondale
Sigma Palace 1 ----- [a] Zona mortai
Sigma Palace 2 ----- [a] Miniera

Usando Vile, prima di esplorare una località, è necessario scegliere le tre armi da far equipaggiare al personaggio. Esse possiedono munizioni infinite e sono montate su una diversa parte del suo corpo: Mano, Spalla e Gambe. Per cambiare le armi equipaggiate bisogna necessariamente uscire dal Livello.

Il personaggio però non può utilizzare qualsiasi tris di armi allo stesso momento. Vile possiede l'Arsenale Bellico, un numero che indica la capienza massima del suo equipaggiamento. Ad ogni tecnica è associato un "costo", in termini di munizioni e di equipaggiamento, e la somma dei costi delle tre armi selezionate per l'esplorazione non può superare il valore attuale dell'Arsenale Bellico. Quest'ultimo aumenta man mano che si sconfiggono i vari boss presenti nel gioco secondo questo schema:

```
prima e dopo la Central Highway -----> 11
dopo aver sconfitto il 1° boss Maverick --> 11
dopo aver sconfitto il 2° boss Maverick --> 14
dopo aver sconfitto il 3° boss Maverick --> 17
dopo aver sconfitto il 4° boss Maverick --> 20
dopo aver sconfitto il 5° boss Maverick --> 23
dopo aver sconfitto il 6° boss Maverick --> 26
dopo aver sconfitto il 7° boss Maverick --> 29
dopo aver sconfitto l' 8° boss Maverick --> 32 (valore massimo)
```

Apredo il fuoco con una tecnica qualsiasi, la barra delle munizioni si svuoterà di un preciso numero di segmenti, equivalente al valore del suo costo, per poi ripristinarsi completamente in pochi istanti. Per questo motivo tutte le armi di Vile possiedono colpi infiniti ma non sempre è possibile usarle di continuo perchè, a volte, è necessario attendere che la barra delle munizioni si ricarichi quanto basta per poter aprire nuovamente il fuoco.

Per ottenere ed usare nuove armi bisogna aver sconfitto due boss specifici: il Maverick che sblocca quella categoria di armi ed il guardiano che possiede l'arma stessa. L'ordine in cui si eliminano questi due boss è indifferente. Esempio: per poter usare il missile Banzai Beetle, bisogna aver sconfitto sia Launch Octopus, che sblocca le armi Missile, sia Storm Eagle, che possiede il Banzai Beetle.

Per ogni arma viene indicato:

- il boss che la possiede
- il costo in termini di equipaggiamento e munizioni
- i danni inflitti ai boss, espressi in PV:
 - (a) oltre a causare danni, l'arma stordisce temporaneamente il boss
 - (b) l'arma è in grado di rimuovere la corazza di Armored Armadillo
 - (c) l'arma è in grado di tagliare sia la proboscide di Flame Mammoth che i tentacoli di Launch Octopus
 - (d) l'arma è in grado di distruggere con un solo attacco lo scudo protettivo di Mega Man 'X'

ARMI DA FUOCO

[@5AF]

Le Armi da Fuoco sono quelle montate sulle mani del personaggio ed in genere possiedono una grande rapidità di fuoco, un notevole raggio d'azione ma una bassa potenza offensiva. Queste sono l'unico tipo di armi che permette al personaggio di aprire il fuoco anche mentre cammina. Esse sono divise in:

- .Mitragliatori
- .Missili

+-----+
| MITRAGLIATORI |
+-----+

Questo tipo di armi è disponibile sin dall'inizio dell'avventura. Vile apre il fuoco scagliando orizzontalmente una raffica di proiettili dalla sua mano destra. I Mitragliatori sono estremamente rapidi, possiedono un discreto raggio d'azione ed una bassa potenza offensiva. Tenendo premuto il pulsante Quadrato, Vile eseguirà raffiche di colpi. Tranne il Distance Needler, tutte le armi di questa categoria possiedono in pratica la stessa potenza offensiva e le differenze tra di esse consistono nella velocità dei proiettili, nel numero dei proiettili sparati e nell'angolazione verso la quale essi sono diretti.

CHERRY BLAST

Boss --: nessuno, Vile inizierà il gioco equipaggiando questa arma
Costo -: 2 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questo mitragliatore è facile da usare e possiede un raggio d'azione di circa 8 metri • Vile spara in orizzontale un singolo proiettile arancione di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida e copre una distanza discreta prima di scomparire. Il Cherry Blast è il Mitragliatore base, senza alcuna particolare caratteristica, perciò potrà essere utilizzato sino a quando non se ne otterrà uno migliore.

ZIP ZAPPER

Boss --: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins
Costo -: 8 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	4	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Nonostante la sua notevole precisione, questo mitragliatore possiede un ridotto raggio d'azione • Vile spara in orizzontale un singolo proiettile verde di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida e copre una breve distanza prima di svanire. Per via del suo ridotto raggio d'azione e per l'alto consumo di munizioni, lo Zip Zapper non è un'arma particolarmente utile in battaglia.

BUCKSHOT DANCE

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins
Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questo mitragliatore possiede una notevole potenza ma è molto impreciso • Vile spara frontalmente un proiettile porpora di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida, copre una breve distanza prima di svanire ed i singoli colpi vengono scagliati ad angolazioni casuali, perciò non è possibile mirare con precisione. Il Buckshot Dance può essere molto utile per via delle varie direzioni verso cui vengono sparati i proiettili tuttavia l'elevato consumo di munizioni non lo rende un'arma vantaggiosa da usare.

DISTANCE NEEDLER

Boss --: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	3
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	3
Flame Mammoth	3	'X'	4
Launch Octopus	3	Zero	2
Mega Man 'X'	2 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questo mitragliatore possiede una buona velocità ed un buon raggio d'azione ma non è possibile aprire il fuoco rapidamente • Vile spara in orizzontale un singolo proiettile blu di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida ed è in grado di attraversare tutto lo schermo ma con questa arma non è possibile eseguire rapide raffiche di proiettili. Il Distance Needler è sicuramente il migliore dei Mitragliatori: elevata potenza offensiva, notevole velocità e ampio raggio d'azione, capacità di perforare bersagli allineati, a cui unire un consumo di munizioni non troppo elevato. L'unico difetto consiste nel fatto che si può sparare un solo proiettile per volta perciò è consigliato usare questa arma solo sulla media o lunga distanza.

TRIPLE 7

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
Costo -: 16 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1

Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questo mitragliatore possiede una notevole potenza ed un ampio raggio d'azione ma consuma molte munizioni • Vile spara frontalmente un proiettile celeste di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida, è in grado di coprire una vasta area ed i singoli colpi vengono scagliati ad angolazioni casuali, perciò non è possibile mirare con precisione. Il Triple 7 è in pratica una versione potenziata del Buckshot Dance, ma con un consumo di munizioni ancora superiore. Questo Mitragliatore è molto simile a quello montato sulla Power Armor di Vile.

```
+-----+
| MISSILI |
+-----+
```

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Launch Octopus presso la Subterranean Base. Vile si sgancia l'avambraccio destro per scagliare un razzo frontalmente. I Missili sono più potenti dei Mitragliatori ma anche meno rapidi e con una velocità di fuoco inferiore.

HUMERUS CRUSH

Boss --: Launch Octopus, presso la Subterranean Base
Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	6 (a)	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	2
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

I Missili offrono maggiore potenza offensiva rispetto ai Mitragliatori ma consumano più energia • Vile scaglia in orizzontale un missile arancione. La tecnica è abbastanza rapida e copre una distanza discreta prima di svanire. L'Humerus Crush è il Missile base, senza alcuna particolare caratteristica, perciò potrà essere utilizzato sino a quando non se ne otterrà uno migliore.

POPCORN DEMON

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	6 (a)	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	2
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Questo missile si divide in tre parti e causa danni notevoli • Vile scaglia in orizzontale un missile verde dal quale poi vengono emessi altri due razzi che si muovono in diagonale verso l'alto e verso il basso. La tecnica è piuttosto rapida, copre una vasta area ed i due missili aggiuntivi non gravano sul consumo di munizioni. Il Popcorn Demon è un'ottima arma perchè permette di sparare un gran numero di missili in pochi istanti, colpendo facilmente anche quelli che si trovano più in alto o più in basso, rispetto a Vile.

 BANZAI BEETLE

Boss --: Storm Eagle, presso il New-type Airport
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	8 (a)	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	2
Launch Octopus	2	Zero	3
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Le ali montate su questo missile gli permettono di planare e di colpire un maggior numero di nemici • Vile spara in orizzontale un missile porpora munito di ali. La tecnica è piuttosto rapida ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. Il missile può danneggiare i bersagli anche con le sue ali perciò questa arma copre un'area maggiore delle altre tecniche dello stesso tipo. Il Banzai Beetle è un Missile semplice da utilizzare ma anche molto efficace poichè grazie alle ali è possibile colpire più facilmente i bersagli. In ogni caso bisogna ricordarsi però che l'arma esplose anche nel caso in cui le ali vengano a contatto con il bordo di una pedana o un gradino perciò bisogna essere abbastanza precisi quando si vuole attaccare un bersaglio situato più in alto, rispetto al personaggio.

 LOST LAMB

Boss --: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	8 (a)	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	2
Launch Octopus	2	Zero	3
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Questo missile possiede una traiettoria insolita ma può risultare molto utile • Vile spara frontalmente un missile blu il quale avanza lungo un tragitto del tutto casuale. La tecnica è piuttosto lenta, è in grado di attraversare tutto lo schermo ma non è possibile predire o controllare i suoi movimenti.

L'imprevedibilità del Lost Lamb è anche la sua caratteristica migliore: è possibile aprire il fuoco mentre si cammina, in modo tale che i missili accompagnino Vile lungo il tragitto, facendogli anche da scudo mentre usa le altre armi. Con un po' di fortuna, il Lost Lamb diventa comodo anche per danneggiare i nemici situati più in alto o più in basso, rispetto a Vile.

 SEROTINAL BULLET

Boss --: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base

Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	6 (a)	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	3	'X'	3
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Questo missile è molto lento ma può essere utilizzato come trappola •
Vile spara un missile celeste il quale all'inizio avanza lentamente per poi aumentare all'improvviso la sua velocità. La tecnica nel complesso non è molto rapida ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. La doppia velocità del Serotinal Bullet può essere sfruttata aprendo il fuoco mentre si cammina, in modo tale che i missili accompagnino Vile lungo il tragitto oppure gli facciano da scudo mentre usa le altre armi.

+-----+
| PUGNI A RAZZO |
+-----+

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Spark Mandrill al termine dell'Electromagnetic Power Plant. Vile scaglia frontalmente il proprio avambraccio destro, il quale poi si riaggancia in automatico al personaggio dopo aver colpito il bersaglio o comunque al termine del suo tragitto. I Pugni a Razzo sono la categoria di armi, tra tutte quelle a disposizione di Vile, con la maggiore potenza offensiva in assoluto. Tuttavia sono anche piuttosto lente perchè, per poter scagliare più volte l'avambraccio, è necessario attendere che quest'ultimo si riagganci al personaggio.

 GO-GETTER RIGHT

Boss --: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant

Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	8	Rangda Bangda	3
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	3
Flame Mammoth	3	'X'	8
Launch Octopus	3	Zero	2
Mega Man 'X'	2 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Un Pugno a Razzo fa volare il tuo braccio per dare una lezione ai nemici •
Vile scaglia in orizzontale il suo avambraccio. La tecnica è piuttosto rapida e
copre una distanza discreta prima di tornare dal personaggio. Il Go-Getter
Right è il Pugno a Razzo, senza alcuna particolare caratteristica, perciò potrà
essere utilizzato sino a quando non se ne otterrà uno migliore.

___ SPOILED BRAT ___

Boss --: Launch Octopus, presso la Subterranean Base
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	2
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Nonostante la sua bassa potenza, questo Pugno a Razzo è velocissimo •
Vile scaglia in orizzontale il suo avambraccio ad una velocità elevatissima.
La tecnica è molto rapida e copre una discreta distanza prima di tornare dal
personaggio. Per via della sua elevata velocità è possibile usare di continuo
lo Spoiled Brat. Questo Pugno a Razzo, per quanto possa essere rapido, è anche
il più debole in assoluto perciò non è consigliato equipaggiarlo.

___ EGOISTIC PILL ___

Boss --: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins
Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	8	Rangda Bangda	3
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	3
Flame Mammoth	3	'X'	8
Launch Octopus	3	Zero	2
Mega Man 'X'	2 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questo Pugno a Razzo può trapassare oggetti e nemici ma può essere testardo •
Vile scaglia in orizzontale il suo avambraccio. La tecnica non è molto rapida,
copre una notevole distanza prima di tornare dal personaggio ed è in grado di
trapassare i bersagli colpiti. L'Egoistic Pill è nel complesso uno dei migliori
Pugni a Razzo: buona potenza offensiva, ampio raggio d'azione, capacità di
perforare bersagli allineati, a cui unire un consumo di munizioni non troppo
elevato. L'unico difetto consiste nella sua bassa velocità di fuoco perchè il
pugno deve attraversare tutto lo schermo prima di tornare da Vile perciò è
consigliato usare questa arma solo dalla lunga distanza.

___ GOLDEN RIGHT ___

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
Costo -: 20 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	12	Rangda Bangda	6
Boomerang Kuwanger	6	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	6
Chill Penguin	6	Storm Eagle	6
Flame Mammoth	6	'X'	24
Launch Octopus	6	Zero	3
Mega Man 'X'	3 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Nonostante il suo breve raggio d'azione, questa arma è una delle più potenti • Vile scaglia in orizzontale il suo avambraccio a breve distanza. La tecnica è discretamente rapida e possiede un raggio d'azione molto breve, compensato però da un'elevatissima potenza distruttiva. Il Golden Right è un ottimo Pugno a Razzo ed è l'arma più potente in assoluto, considerando l'intero arsenale di Vile. Tuttavia possiede due grossi difetti da valutare: l'elevato consumo di munizioni ed il ridotto raggio d'azione, perciò bisogna equipaggiarlo solo assieme ad altre armi che compensino queste due caratteristiche.

INFINITY GIG

Boss --: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base
Costo -: 16 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	6	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	2
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Il suo sistema avanzato di puntamento può essere difficile da padroneggiare • Vile scaglia in orizzontale il suo avambraccio, il quale poi si direziona in automatico verso il bersaglio più vicino. L'Infinity Gig colpisce il nemico sino a quattro volte consecutivamente, prima di tornare da Vile, il quale nel frattempo può muoversi liberamente od attaccare con le altre armi. La tecnica è piuttosto rapida e copre una distanza discreta. Se il bersaglio viene distrutto il pugno colpirà poi in automatico il nemico più vicino. Durante il tragitto di ritorno, l'Infinity Gig non può causare alcun danno. Questo Pugno a Razzo funziona in modo diverso rispetto agli altri perchè necessita di un tempo maggiore per tornare indietro, lasciando così Vile indifeso, perciò bisogna equipaggiarlo solo assieme ad altre armi che compensino questa sua proprietà. Nel complesso l'Infinity Gig risulta un'ottima tecnica perchè permette di colpire facilmente qualsiasi bersaglio, senza preoccuparsi di mirare.

=====

CANNONI DA SPALLA

[@5CS]

=====

Il Cannone da Spalla è l'arma montata sulla schiena di Vile. Esso possiede in media una potenza offensiva superiore alle varie Armi da Fuoco ma è anche decisamente più lento nell'eseguire raffiche di proiettili. Usando il Cannone

da Spalla, il colpo viene sparato in diagonale verso l'alto; tenendo premuta la direzione Su prima di aprire il fuoco, il proiettile verrà scagliato ad una angolazione maggiore mentre, tenendo premuta la direzione Giù, esso verrà sparato in orizzontale. Per questo motivo il Cannone da Spalla è molto utile per eliminare i nemici volanti o comunque quelli che si trovano più in alto rispetto a Vile.

Aperto il fuoco durante il salto, il personaggio rimarrà fermo in volo perciò si può sfruttare il Cannone da Spalla per rallentare la discesa di Vile, sparando continuamente, evitando così alcuni assalti nemici. Tenendo premuta una direzione orizzontale mentre si apre il fuoco ripetutamente, è possibile anche aumentare la distanza massima dei salti del personaggio.

Usando il Cannone da Spalla quando Vile si trova su una scala o mentre scivola lungo una parete, il Robot lascerà la presa per attaccare e, al termine della tecnica, bisognerà premere di nuovo la direzione Su per aggrapparsi alla struttura.

```
+-----+
|  MORTAI  |
+-----+
```

Questo tipo di armi è disponibile sin dall'inizio dell'avventura. Usando i Mortai, Vile spara un proiettile dalla bassa potenza distruttiva, se paragonata a quella degli altri Cannoni da Spalla. In genere non si può aprire nuovamente il fuoco con il Mortaio se è ancora visibile sullo schermo il proiettile precedente.

FRONT RUNNER

Boss --: nessuno, Vile inizierà il gioco equipaggiando questa arma
Costo -: 2 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Il mortaio non solo è potente ma può essere direzionato in alto e in basso • Vile spara un grosso proiettile arancione. La tecnica è discretamente rapida ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. Il Front Runner è il Mortaio base, senza alcuna particolare caratteristica, perciò potrà essere utilizzato sino a quando non se ne otterrà uno migliore.

TRIDENT LINE

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2

Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa arma spara 3 proiettili ma ti lascia indifeso per un istante •
 Vile spara tre grossi proiettili verdi ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. Durante tutta l'esecuzione della tecnica, Vile rimane immobile per diversi istanti perciò bisogna fare attenzione ai nemici presenti nelle immediate vicinanze. Senza premere alcuna direzione, i diversi proiettili vengono scagliati, in ordine, in diagonale, in orizzontale ed in verticale. Tenendo premuta la direzione Su, Vile eseguirà una raffica discendente mentre tenendo premuta la direzione Giù, il personaggio effettuerà una raffica ascendente. Il Trident Line è in proporzione un triplo Front Runner e condivide con esso tutte le varie caratteristiche.

FATBOY

Boss --: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower
 Costo -: 10 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	3
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	3
Flame Mammoth	3	'X'	8
Launch Octopus	3	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Il più potente mortaio in assoluto, consuma molta energia • Vile spara un grosso proiettile porpora. La tecnica è discretamente rapida ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. Il Fatboy è una versione potenziata del Front Runner tuttavia non è consigliato equipaggiarlo: di sicuro è il Mortaio più potente ma, in proporzione al Front Runner, è molto più esoso in termini di munizioni consumate.

FIRE MURRAIN

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
 Costo -: 8 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	6	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa arma genera esplosioni al contatto, danneggiando molti nemici •
Vile spara una sfera di energia celeste che esplode dopo pochi istanti.
La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Fire Murrain può causare danni sia con la sfera che con la detonazione. Nel caso in cui questa arma elimini un nemico, quest'ultimo genererà una nuova esplosione in grado a sua volta di causare danni ai bersagli vicini. Il Fire Murrain è consigliato per le località dove sono presenti diversi nemici deboli, come ad esempio la Recon Base Ruins, perchè è possibile generare facilmente un gran numero di esplosioni in poco spazio.

LONGSHOT GIZMO

Boss --: Storm Eagle, presso il New-type Airport

Costo -: 14 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	6	'X'	3
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questo mortaio spara 5 colpi assieme, ma l'uso ti rende vulnerabile •
Vile spara cinque proiettili celesti a gran velocità. L'arma è molto rapida, copre una discreta area ed è in grado di attraversare tutto lo schermo.
Durante tutta l'esecuzione della tecnica, Vile rimane immobile per diversi istanti perciò bisogna fare attenzione ai nemici presenti nelle immediate vicinanze. Il Longshot Gizmo è un ottimo Mortaio, a patto però di essere usato solo dalla lunga distanza proprio per via dell'immobilità imposta a Vile mentre apre il fuoco.

```
+-----+
|  LASER  |
+-----+
```

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Sting Chameleon presso la Recon Base Ruins. In genere i Laser sono in grado di perforare nemici ed ostacoli, rendendo così più facile avanzare lungo il percorso, e possiedono una potenza offensiva superiore ai Mortai.

CERBERUS PHANTOM

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins

Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	6
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	6 (a)
Flame Mammoth	1	'X'	3
Launch Octopus	3	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Questo laser spara in 3 direzioni ma non è potente quanto le altre armi • Vile spara tre fasci di luce arancione ad angolazioni differenti. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed è in grado di attraversare tutto lo schermo. Il Cerberus Phantom è l'analogo del Chameleon Sting di 'X' ma nel complesso non è una buona arma per via della sua bassa potenza offensiva e l'unico suo pregio è l'ampio raggio d'azione.

NERVOUS GHOST

Boss --: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant

Costo -: 8 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	8
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	8
Flame Mammoth	3	'X'	8
Launch Octopus	3	Zero	1
Mega Man 'X'	2 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questo laser può essere direzionato verso l'alto o verso il basso • Vile spara un lungo fascio di luce verde. La tecnica è molto rapida, attraversa tutto lo schermo ed è in grado di trapassare i bersagli, permettendo così di eliminare più nemici allineati. Il Nervous Ghost è un'ottima arma perchè oltre ad avere una notevole potenza offensiva, raggio d'azione e velocità consuma anche poche munizioni.

RISING SPECTER

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant

Costo -: 18 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	8
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	3
Chill Penguin	3	Storm Eagle	8
Flame Mammoth	3	'X'	12
Launch Octopus	3	Zero	1
Mega Man 'X'	2 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Non può essere direzionato ma copre una vasta area • Vile spara un ampio fascio di luce porpora verso l'alto. La tecnica è molto rapida, attraversa tutto lo schermo ed è in grado di trapassare i bersagli, permettendo così di eliminare più nemici allineati. Non è possibile però modificare l'angolazione di questo Laser. Il Rising Specter nel complesso non è una buona arma: è di sicuro la più potente in assoluto della sua categoria ma l'alto consumo di munizioni e l'impossibilità di modificare l'inclinazione la rendono un'arma poco utile in battaglia.

___ STRAIGHT NIGHTMARE ___

Boss --: Storm Eagle, presso il New-type Airport

Costo -: 14 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	4
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	4
Flame Mammoth	4	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	2		

Nonostante la sua lentezza, questo laser può trapassare i nemici allineati • Vile spara in orizzontale un vortice blu. La tecnica non è molto rapida, attraversa tutto lo schermo, è in grado di trapassare i bersagli e permette in questo modo di eliminare più nemici allineati. Non è possibile però modificare l'angolazione di questa arma. Lo Straight Nightmare è l'analogo dello Storm Tornado di 'X' ma se per il Robot blu è un'ottima arma, per Vile il discorso è diverso. Questo Laser non è direzionabile, consuma molte munizioni e la sua potenza offensiva è sotto la media tra le armi di questa categoria.

___ NECRO BURST ___

Boss --: Launch Octopus, presso la Subterranean Base

Costo -: 28 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	4
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	4
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	2		

Consuma tutta la tua energia per generare una potente esplosione • Vile emette un'esplosione celeste che danneggia tutti i nemici presenti sullo schermo. La tecnica è molto rapida, copre una vasta area ma consuma una quantità enorme di munizioni. Il Necro Burst è un'arma a doppio taglio: la sua potenza distruttiva è elevatissima, nei confronti dei nemici comuni, ma lascia Vile praticamente indifeso, per via dell'altrettanto elevato consumo di munizioni. Per questo motivo bisogna utilizzarlo solamente durante l'esplorazione delle località e mai negli scontri con i boss.

+-----+
| LAME |
+-----+

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Boomerang Kuwanger presso la Fortress Tower. Le Lame possono avere effetti molto diversi tra di loro e sono i Cannoni da Spalla più potenti in assoluto.

___ METAL CRESCENT ___

Boss --: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower

Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	6 (a)
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2 (c)	'X'	2
Launch Octopus	2 (c)	Zero	2
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

(c) taglia la proboscide o i tentacoli

Usare i tasti direzionali per guidare le 3 lame di questa arma • Vile scaglia tre boomerang ad angolazioni diverse. La tecnica è abbastanza rapida e copre una area discreta. I boomerang che colpiscono un bersaglio non torneranno più indietro. Durante tutta l'esecuzione della tecnica, Vile rimane immobile per diversi istanti perciò bisogna fare attenzione ai nemici presenti nelle immediate vicinanze. Senza premere alcuna direzione, i diversi boomerang vengono scagliati, in ordine, in diagonale, in orizzontale ed in verticale. Tenendo premuta la direzione Su, Vile eseguirà una raffica discendente mentre tenendo premuta la direzione Giù, il personaggio effettuerà una raffica ascendente. Il Metal Crescent non è una buona arma da equipaggiare: è la più debole delle Lame, costringe Vile all'immobilità e non è molto precisa.

QUICK HOMESICK

Boss --: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant

Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	6 (a)
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2 (c)	'X'	4
Launch Octopus	2 (c)	Zero	2
Mega Man 'X'	1 (d)		

(a) stordisce il boss

(c) taglia la proboscide o i tentacoli

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa lama funziona come un boomerang. Usala per raccogliere oggetti! • Vile scaglia in avanti un boomerang che si muove verso l'alto prima di tornare dal personaggio. Questa arma è in grado anche di afferrare oggetti e riportarli a Vile e ciò sarà molto utile per recuperare quelli che si trovano al di fuori della portata del Robot. Questa funzione di riporto avviene in automatico quando si ottiene un oggetto curativo eliminando il nemico con il Quick Homesick. Il boomerang si muove sempre verso l'alto tranne nel caso in cui si apra il fuoco mentre si è in aria, tenendo premuta la direzione Giù. Il Quick Homesick è un'ottima arma: possiede una discreta potenza distruttiva, un buon raggio d'azione, consuma poche munizioni, attraversa gli ostacoli ed è indispensabile per raccogliere alcuni Cuori e Sub Tank.

PARASITE SWORD

Boss --: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	4	Rangda Bangda	4
Boomerang Kuwanger	4	Spark Mandrill	4
Bospider	4	Sting Chameleon	6 (a)
Chill Penguin	4	Storm Eagle	4
Flame Mammoth	4 (c)	'X'	6
Launch Octopus	4 (c)	Zero	3
Mega Man 'X'	1 (d)		

- (a) stordisce il boss
- (c) taglia la proboscide o i tentacoli
- (d) elimina la barriera con un solo attacco

Genera lame che crescono mentre volano e che trapassano i nemici • Vile scaglia una lama porpora che aumenta di dimensioni man mano che avanza. La tecnica è discretamente rapida, attraversa tutto lo schermo ed è in grado di trapassare i bersagli, permettendo così di eliminare più nemici allineati. La Parasite Sword è un'ottima arma: è la più potente delle Lame, possiede un notevole raggio d'azione, consuma poche munizioni ed è in grado di attraversare nemici ed ostacoli.

TWO HEADED SLASH

Boss --: Launch Octopus, presso la Subterranean Base
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	3	Rangda Bangda	3
Boomerang Kuwanger	3	Spark Mandrill	3
Bospider	3	Sting Chameleon	6 (a)
Chill Penguin	3	Storm Eagle	3
Flame Mammoth	3 (c)	'X'	3
Launch Octopus	3 (c)	Zero	3
Mega Man 'X'	1		

- (a) stordisce il boss
- (c) taglia la proboscide o i tentacoli

Questa arma specifica rilascia 2 lame contemporaneamente • Vile scaglia due lame blu ad angolazioni diverse. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed attraversa tutto lo schermo. Il Two Headed Slash è un'arma senza particolari pregi o difetti e non eccelle in alcuna particolare caratteristica.

MAROONED TOMAHAWK

Boss --: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins
Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	6 (a)
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1 (c)	'X'	1
Launch Octopus	1 (c)	Zero	2

- (a) stordisce il boss
- (c) taglia la proboscide o i tentacoli

Questa arma a lunga durata gira su sè stessa ed attraversa gli ostacoli • Vile genera una lama che ruota su sè stessa, danneggiando ripetutamente tutti i bersagli che colpisce. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Il Marooned Tomahawk è in grado di attraversare nemici ed ostacoli. Questa Lama può essere una buona alternativa alla Parasite Sword: il suo raggio d'azione è inferiore, ma la capacità di colpire ripetutamente un nemico la rende estremamente utile quando si esplora una località. L'unico grosso difetto del Marooned Tomahawk è la sua scarsa efficacia contro i boss.

=====

ESPLOSIVI DA GAMBE

[@5EG]

=====

Gli Esplosivi da Gambe sono contenuti negli arti inferiori di Vile ed in genere sono armi estremamente potenti. Nel complesso, queste tecniche non sono molto efficaci contro i boss mentre sono in grado di distruggere la maggior parte dei nemici comuni con un solo attacco.

Apredo il fuoco durante il salto, il personaggio rimarrà fermo in volo perciò si può sfruttare l'Esplosivo da Gambe per rallentare la discesa di Vile, sparando continuamente, evitando così alcuni assalti nemici. Tenendo premuta una direzione orizzontale mentre si apre il fuoco ripetutamente, è possibile anche aumentare la distanza massima dei salti del personaggio.

Usando l'Esplosivo da Gambe quando Vile si trova su una scala o mentre scivola lungo una parete, il Robot lascerà la presa per attaccare e, al termine della tecnica, bisognerà premere di nuovo la direzione Su per aggrapparsi alla struttura.

+-----+
| BOMBE |
+-----+

Questo tipo di armi è disponibile sin dall'inizio dell'avventura. Le Bombe sono semplici esplosivi che detonano dopo il secondo rimbalzo. Usandole in aria, il personaggio lascerà cadere la bomba in verticale ed essa detonerà qualche istante prima del secondo rimbalzo.

___ BUMPITY BOOM ___

Boss --: nessuno, Vile inizierà il gioco equipaggiando questa arma
Costo -: 2 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	4	Rangda Bangda	4
Boomerang Kuwanger	4	Spark Mandrill	4
Bospider	4	Sting Chameleon	4
Chill Penguin	4	Storm Eagle	4
Flame Mammoth	4	'X'	8
Launch Octopus	4	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questo potente Esplosivo da Gambe lancia bombe incandescenti ma ti lascia scoperto • Vile rilascia frontalmente una bomba che, detonando, genera una fiammata arancione che si estende brevemente in entrambe le dimensioni. La tecnica non è molto rapida e copre un'area ridotta. Il Bumpity Boom è la Bomba base e, pur non avendo alcuna particolare caratteristica, risulta essere ugualmente un'ottima arma. Essa è la più potente della sua categoria e consuma pochissime munizioni.

RUMBLING BANG

Boss --: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant

Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	4	Rangda Bangda	4
Boomerang Kuwanger	4	Spark Mandrill	4
Bospider	4	Sting Chameleon	4
Chill Penguin	1	Storm Eagle	4
Flame Mammoth	4	'X'	1
Launch Octopus	4	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questa bomba copre una vasta area orizzontale ma non colpisce in verticale • Vile rilascia frontalmente una bomba che, detonando, genera una fiammata verde che si estende solo lungo il pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il Rumbling Bang non è un'arma utile: la sua potenza distruttiva è discreta ma può colpire solamente in orizzontale e consuma molte munizioni.

SPLASH HIT

Boss --: Launch Octopus, presso la Subterranean Base

Costo -: 8 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	6	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Questa bomba colpisce i nemici posizionati in alto ma copre una minima area in orizzontale • Vile rilascia frontalmente una bomba che, detonando, genera un tornado viola che si estende in verticale. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il tornado può colpire ripetutamente il bersaglio e copre una vasta area in verticale. Lo Splash Hit è l'analogo del Super Colpo dello Storm Tornado di 'X' ma nel caso di Vile l'arma è ancora più vantaggiosa perchè è possibile rilasciare più tornadi assieme. L'unico difetto dello Splash Hit consiste nell'essere poco efficace contro i boss.

TERRITORIAL POW

Boss --: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins

Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>			
Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	3	'X'	3
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	2		

Nonostante la sua bassa potenza, questa bomba può distruggere alcuni proiettili nemici • Vile rilascia frontalmente una bomba che, detonando, genera tre esplosioni azzurre ravvicinate. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. A differenza delle altre Bombe, il Territorial Pow esplose ancor prima di rimbalzare sul pavimento ed è in grado di distruggere alcuni proiettili nemici. Il Territorial Pow è un'arma poco utile: la sua potenza offensiva non è elevata, il raggio d'azione è piuttosto ridotto e la sua capacità di eliminare proiettili nemici, per quanto efficace, non è così indispensabile in battaglia.

___ BANG AWAY BOMB ___

Boss --: Storm Eagle, presso il New-type Airport
 Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>			
Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	6	'X'	4
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa bomba procede lungo il pavimento, lasciando una scia di fuoco • Vile rilascia frontalmente una bomba che, detonando, genera una lunga scia di fiamme azzurre che avanza sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. A differenza delle altre Bombe, il Bang Away Bomb esplose ancor prima di rimbalzare sul pavimento. Usandola mentre si è in aria, il suo raggio d'azione diminuirà sensibilmente ed i colpi saranno concentrati in un'area minore. Il Bang Away Bomb è un'ottima arma: possiede una elevata potenza distruttiva, copre una vasta area e può essere usata in due modi. Aprendo il fuoco rimanendo sul pavimento, questa Bomba eliminerà i nemici deboli mentre usandola in volo si potranno sconfiggere rapidamente quelli più resistenti.

```
+-----+
| SFERE |
+-----+
```

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Armored Armadillo presso l'Energy Mine Ruins. Le Sfere possono avere effetti molto diversi tra loro e la loro potenza offensiva è superiore solo ai Mitragliatori.

___ DEADSTAR HUG ___

Boss --: Armored Armadillo, presso l'Energy Mine Ruins
Costo -: 4 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	6 (a)	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(a) stordisce il boss

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Rilascia sfere di energia che rimbalzano a contatto con le pareti • Vile spara un grosso globo celeste che rotola sul pavimento. Questo colpo è in grado di distruggere anche i proiettili nemici, offrendo quindi protezione a Vile. Il Deadstar Hug inoltre ha la capacità di rimbalzare contro le pareti verticali e quindi, sfruttando questa proprietà, può essere usato anche per colpire i nemici alle proprie spalle. Poiché il globo tende a muoversi verso il basso una volta emesso, questa tecnica è utile anche per danneggiare i nemici presenti nelle zone inferiori. Il Deadstar Hug è l'analogo del Rolling Shield di 'X' ma nel caso di Vile non è un'arma molto utile per via della sua bassa potenza offensiva.

PEACE OUT ROLLER

Boss --: Spark Mandrill, presso l'Electromagnetic Power Plant
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	6 (b)	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	2	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	2	Zero	1
Mega Man 'X'	1 (d)		

(b) rimuove la corazza

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa sfera di energia si divide in due a contatto con il pavimento • Vile spara un globo giallo che, venendo a contatto con un ostacolo, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela all'ostacolo. Questa arma è utile soprattutto per colpire i nemici che si muovono lungo le pareti verticali. Il Peace Out Roller è l'analogo dell'Electric Spark di 'X' ma nel caso di Vile l'arma è molto più utile poiché è possibile colpire sia le superfici orizzontali, che quelle verticali, ampliando così i modi di utilizzo di questa Sfera.

SWORD BOUQUET

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
Costo -: 16 unità

<> Danni ai boss <>			
Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Rilascia un'onda di energia che avanza sul pavimento, fermandosi alle pareti • Vile rilascia frontalmente una lunga scia di fiamme viola che avanza sul pavimento, fermandosi a contatto con un ostacolo verticale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Lo Sword Bouquet è un'arma poco utile: la sua potenza non è molto elevata e consuma una gran quantità di munizioni. L'unico pregio consiste nella capacità di distruggere all'istante praticamente qualsiasi nemico comune.

HOT ICICLE

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins
 Costo -: 10 unità

<> Danni ai boss <>			
Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

Scaglia energia distruttiva nelle aree con il soffitto • Vile rilascia davanti a sé una piccola fiamma che raggiunge il soffitto per poi generare una lunga scia celeste infuocata. Essa avanza lungo il soffitto, fermandosi a contatto con un ostacolo verticale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Eseguendola mentre si è in volo, la piccola fiamma andrà prima verso il basso e poi risalirà per raggiungere il soffitto. L'Hot Icicle è un'arma poco utile: la sua potenza non è molto elevata ed è scomoda da usare perchè apre il fuoco solo verso l'alto. Tuttavia è possibile sfruttare la traiettoria percorsa dalla fiamma, quando scagliata mentre si è in volo, per causare danni ingenti ai nemici molto resistenti.

STUBBORN CRAWLER

Boss --: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower
 Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>			
Armored Armadillo	6 (b)	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	6 (a)	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss
 (b) rimuove la corazza

Questa sfera di energia avanza lungo il suolo ma consuma molte munizioni • Vile spara un grosso globo celeste che rotola sul pavimento. Questo colpo è in grado di distruggere anche i proiettili nemici, offrendo quindi protezione a Vile. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. A differenza del Deadstar Hug, lo Stubborn Crawler non rimbalza contro le pareti. Questa Sfera è discretamente utile: la sua velocità e la sua potenza sono notevoli, ma colpisce soltanto lungo i bordi della stanza e questo limita la sua efficacia.

```
+-----+
| FIAMMATE |
+-----+
```

Questo tipo di armi si sblocca dopo aver sconfitto Flame Mammoth presso la Prototype Weapons Plant. Le Fiammate possiedono quasi tutte colpi multipli e sono la seconda categoria di armi più potenti, dietro i Pugni a Razzo. Se usate mentre si è sul pavimento, le fiamme vengono emesse in avanti; se invece sono utilizzate in volo, il getto incendiario viene scagliato verso il basso. In genere non è possibile usare le Fiammate sottacqua.

WILD HORSE KICK

Boss --: Flame Mammoth, presso la Prototype Weapons Plant
Costo -: 6 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	6 (a)	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	2
Launch Octopus	.	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Scaglia fiammate della tua gamba. Potente ma non efficiente • Vile emette una fiammata rossa verso il basso. La tecnica è molto rapida, colpisce più volte il nemico e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Wild Horse Kick è la Fiammata base, senza alcuna particolare caratteristica, perciò potrà essere utilizzato sino a quando non se ne otterrà uno migliore. Questa arma è l'analogo del Fire Wave di 'X' ma nel caso di Vile l'arma è più utile poiché non consuma molte munizioni.

DRAGON'S WRATH

Boss --: Storm Eagle, presso il New-type Airport
Costo -: 8 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	1
Bospider	1	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	6 (a)	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	2
Launch Octopus	.	Zero	1

(a) stordisce il boss

Un lanciafiamme a lungo raggio utile contro i nemici lontani • Vile emette frontalmente una fiammata verde che si muove lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è molto rapida, colpisce più volte il nemico e possiede un discreto raggio d'azione. Il Dragon's Wrath è un'arma molto utile ma solo dalla media distanza perchè può, sì, eliminare all'istante ogni nemico comune ma costringe il personaggio all'immobilità prolungata.

GREEN-EYED LAMP

Boss --: Sting Chameleon, presso la Recon Base Ruins

Costo -: 10 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	2	Rangda Bangda	2
Boomerang Kuwanger	2	Spark Mandrill	2
Bospider	2	Sting Chameleon	2
Chill Penguin	8 (a)	Storm Eagle	2
Flame Mammoth	2	'X'	4
Launch Octopus	.	Zero	2
Mega Man 'X'	2 (d)		

(a) stordisce il boss

(d) elimina la barriera con un solo attacco

Questa arma è potente ma possiede un ridotto raggio d'azione e consuma molta energia • Vile emette frontalmente una fiammata porpora che poi si estende in verticale. La tecnica è molto rapida, colpisce più volte il nemico e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Green-Eyed Lamp è un'arma molto utile: la sua potenza offensiva è molto elevata, così come la sua velocità, e l'unico suo difetto è il ridotto raggio d'azione, che però può essere facilmente compensato dalle altre armi equipaggiate da Vile.

SEA DRAGON'S RAGE

Boss --: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base

Costo -: 12 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	1	Rangda Bangda	1
Boomerang Kuwanger	1	Spark Mandrill	6 (a)
Bospider	6	Sting Chameleon	1
Chill Penguin	1	Storm Eagle	1
Flame Mammoth	1	'X'	1
Launch Octopus	1	Zero	1
Mega Man 'X'	1		

(a) stordisce il boss

Questo potente raggio congelante può essere usato anche sottacqua • Vile emette frontalmente una fiammata blu. La tecnica è molto rapida, colpisce più volte il nemico e possiede un notevole raggio d'azione. Come indicato dalla descrizione, il Sea Dragon's Rage è l'unica arma di questa categoria che può essere utilizzata anche sottacqua. Questa tecnica nel complesso non è molto utile: la sua potenza offensiva è la più bassa tra tutte le Fiammate inoltre costringe

il personaggio all'immobilità prolungata. La possibilità di aprire il fuoco sottacqua non è una caratteristica valida perchè le zone sottomarine presenti all'interno del gioco sono molto poche.

___ BURNING DRIVE ___

Boss --: Boomerang Kuwanger, presso la Fortress Tower
 Costo -: 16 unità

<> Danni ai boss <>

Armored Armadillo	6	Rangda Bangda	6
Boomerang Kuwanger	6	Spark Mandrill	6
Bospider	6	Sting Chameleon	6
Chill Penguin	12 (a)	Storm Eagle	6
Flame Mammoth	3	'X'	12
Launch Octopus	.	Zero	2
Mega Man 'X'	2 (d)		

- (a) stordisce il boss
- (d) elimina la barriera con un solo attacco

Crea una potente sfera infuocata che sfrutta l'ossigeno nelle vicinanze • Vile genera attorno a sè una grande fiammata azzurra che danneggia tutti i nemici nelle immediate vicinanze. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Il Burning Drive è un'arma rischiosa da equipaggiare: la sua potenza offensiva è la seconda più alta in assoluto, all'interno di tutto l'arsenale di Vile, ma il raggio d'azione è molto ridotto e ciò espone facilmente il personaggio agli attacchi nemici.

.....

+-----+
 | TABELLE RIASSUNTIVE | [@5TR]
 +-----+

In questa sezione vengono riassunte le varie informazioni su tutto l'arsenale di Vile.

=== OTTENIMENTO ===

Qui vengono elencate le varie abilità ottenute da Vile, divise a seconda del Maverick che le possiede. Per ognuno di esse viene indicata prima la categoria di armi sbloccata, poi quelle in suo possesso, assieme al rispettivo costo in termini di munizioni ed equipaggiamento.

LEGENDA

- Tipo •• = categoria di armi sbloccata
- {A Mit} = Armi da Fuoco: Mitragliatore
- {A Mis} = Armi da Fuoco: Missile
- {A P.R} = Armi da Fuoco: Pugno a Razzo
- {C Mor} = Cannone da Spalla: Mortaio
- {C Las} = Cannone da Spalla: Laser
- {C Lam} = Cannone da Spalla: Lama
- {E Bom} = Esplosivo da Gambe: Bomba
- {E Sfe} = Esplosivo da Gambe: Sfera
- {E Fia} = Esplosivo da Gambe: Fiammata

ARMI INIZIALI		

Tipo ••	Bombe	••
Tipo ••	Mitragliatori	••
Tipo ••	Mortai	••
{E Bom}	Bumpity Boom	2
{A Mit}	Cherry Blast	2
{C Mor}	Front Runner	2

ARMORED ARMADILLO

Tipo ••	Sfere	••
{E Sfe}	Deadstar Hug	4
{A P.R}	Egoistic Pill	12
{C Lam}	Marooned Tomahawk	12
{E Bom}	Territorial Pow	4
{A Mit}	Zip Zapper	8

BOOMERANG KUWANGER

Tipo ••	Lame	••
{E Fia}	Burning Drive	16
{C Mor}	Fatboy	10
{A Mis}	Lost Lamb	6
{C Lam}	Metal Crescent	4
{E Sfe}	Stubborn Crawler	12

CHILL PENGUIN

Tipo ••	Frozen Castle	••
{A Mit}	Distance Needler	6
{A P.R}	Infinity Gig	16
{C Lam}	Parasite Sword	6
{E Fia}	Sea Dragon's Rage	12
{A Mis}	Serotinal Bullet	4

FLAME MAMMOTH

Tipo ••	Fiammate	••
{C Mor}	Fire Murrain	8
{A P.R}	Golden Right	20
{C Las}	Rising Specter	18
{E Sfe}	Sword Bouquet	16
{A Mit}	Triple 7	16
{E Fia}	Wild Horse Kick	6

LAUNCH OCTOPUS

Tipo ••	Missili	••
{A Mis}	Humerus Crush	4
{C Las}	Necro Burst	28
{E Bom}	Splash Hit	8
{A P.R}	Spoiled Brat	6
{C Lam}	Two Headed Slash	6

SPARK MANDRILL

Tipo ••	Pugni a Razzo	••
{A P.R}	Go-Getter Right	6
{C Las}	Nervous Ghost	8
{E Sfe}	Peace Out Roller	6
{C Lam}	Quick Homesick	4
{E Bom}	Rumbling Bang	12

STING CHAMELEON

Tipo ••	Laser	••
{A Mit}	Buckshot Dance	12
{C Las}	Cerberus Phantom	6
{E Fia}	Green-Eyed Lamp	10
{E Sfe}	Hot Icicle	10
{A Mis}	Popcorn Demon	6
{C Mor}	Trident Line	6

STORM EAGLE

Tipo ••	Speed Devil	••
{E Bom}	Bang Away Bomb	10
{A Mis}	Banzai Beetle	6
{E Fia}	Dragon's Wrath	8
{C Mor}	Longshot Gizmo	14
{C Las}	Straight Nightmare	14

=== VULNERABILITÀ DEI BOSS ===

Nelle seguenti tabelle vengono indicati i PV di danno che, ad ogni attacco, le varie armi di Vile infliggono ai boss. Questi ultimi, così come i due personaggi, diventano temporaneamente invulnerabili dopo essere stati feriti perciò le armi composte da colpi multipli, ad ogni utilizzo potranno causare danni solo con il primo degli attacchi che va a segno.

Legenda:

- (a) oltre a causare danni, l'arma stordisce temporaneamente il boss
- (b) l'arma è in grado di rimuovere la corazza di Armored Armadillo
- (c) l'arma è in grado di tagliare sia la proboscide di Flame Mammoth che i tentacoli di Launch Octopus
- (d) l'arma è in grado di distruggere con un solo attacco lo scudo protettivo di Mega Man 'X'

ARMI DA FUOCO

MITRAGLIATORI	Cherry Blast	Zip Zapper	Buckshot Dance	Distance Needler	Triple 7
COSTO	2	8	12	6	16
'X'	1	1	1	4	1
Armored Armadillo	1	1	1	3	1
Boomerang Kuwanger	1	1	1	3	1
Chill Penguin	1	1	1	3	1
Flame Mammoth	1	1	1	3	1
Launch Octopus	1	4	1	3	1
Spark Mandrill	1	1	1	6	1
Sting Chameleon	1	1	1	3	1
Storm Eagle	1	1	1	3	1
Bospider	1	1	1	6	1
Rangda Bangda	1	1	1	3	1
Mega Man 'X'	1	1	1	2 (d)	1
Zero	1	1	1	2	1

MISSILI	Humerus Crush	Popcorn Demon	Banzai Beetle	Lost Lamb	Serotinal Bullet
COSTO	4	6	6	6	4
'X'	2	2	2	2	3
Armored Armadillo	2	2	2	2	3
Boomerang Kuwanger	6 (a)	6 (a)	6 (a)	8 (a)	6 (a)
Chill Penguin	2	2	2	2	3
Flame Mammoth	2	2	6	2	3
Launch Octopus	2	2	2	2	2
Spark Mandrill	2	2	2	2	6
Sting Chameleon	2	2	2	2	3
Storm Eagle	2	2	2	2	2
Bospider	2	2	2	2	6
Rangda Bangda	2	2	2	2	2
Mega Man 'X'	1	1	1	1	1
Zero	1	1	1	3	1

PUGNI A RAZZO	Go-Getter Right	Spoiled Brat	Egoistic Pill	Golden Right	Infinity Gig
COSTO	6	6	12	20	16
'X'	8	2	8	24	2
Armored Armadillo	8	3	8	12	6
Boomerang Kuwanger	3	1	3	6	2
Chill Penguin	3	1	3	6	2
Flame Mammoth	3	1	3	6	2
Launch Octopus	3	1	3	6	2
Spark Mandrill	3	1	3	6	6
Sting Chameleon	3	1	3	6	2
Storm Eagle	3	1	3	6	2
Bospider	3	1	3	6	6
Rangda Bangda	3	1	3	6	2
Mega Man 'X'	2 (d)	1	2 (d)	3 (d)	1

Zero 2 1 2 3 1

CANNONI DA SPALLA

MORTAI	Front Runner	Trident Line	Fatboy	Fire Murrain	Longshot Gizmo
COSTO	2	6	10	8	14
'X'	4	4	8	4	3
Armored Armadillo	2	2	3	2	2
Boomerang Kuwanger	2	2	3	2	2
Chill Penguin	2	2	3	2	2
Flame Mammoth	2	2	3	2	6
Launch Octopus	2	2	3	6	2
Spark Mandrill	2	2	3	2	2
Sting Chameleon	2	2	3	2	2
Storm Eagle	2	2	3	2	2
Bospider	2	2	3	2	2
Rangda Bangda	2	2	3	2	2
Mega Man 'X'	1 (d)	1 (d)	1 (d)	1 (d)	1
Zero	1	1	1	1	1

LASER	Cerberus Phantom	Nervous Ghost	Rising Specter	Straight Nightmare	Necro Burst
COSTO	6	8	18	14	28
'X'	3	8	12	1	1
Armored Armadillo	1	3	3	1	1
Boomerang Kuwanger	1	3	3	1	1
Chill Penguin	1	3	3	1	1
Flame Mammoth	1	3	3	4	1
Launch Octopus	3	3	3	1	1
Spark Mandrill	1	3	3	1	1
Sting Chameleon	1	3	3	1	1
Storm Eagle	6 (a)	8	8	4	4
Bospider	1	3	3	1	1
Rangda Bangda	6	8	8	4	4
Mega Man 'X'	1	2 (d)	2 (d)	2	2
Zero	1	1	1	1	1

LAME	Metal Crescent	Quick Homesick	Parasite Sword	TwoHeaded Slash	Marooned Tomahawk
COSTO	4	4	6	6	12
'X'	2	4	6	3	1
Armored Armadillo	2	2	4	3	1
Boomerang Kuwanger	2	2	4	3	1
Chill Penguin	2	2	4	3	1
Flame Mammoth	2 (c)	2 (c)	4 (c)	3 (c)	1 (c)
Launch Octopus	2 (c)	2 (c)	4 (c)	3 (c)	1 (c)
Spark Mandrill	2	6	4	3	1
Sting Chameleon	6 (a)	6 (a)	6 (a)	6 (a)	6 (a)

Storm Eagle	2	2	4	3	1
Bospider	2	6	4	3	1
Rangda Bangda	2	2	4	3	1
Mega Man 'X'	1	1 (d)	1 (d)	1	1
Zero	2	2	3	3	2

ESPLOSIVI DA GAMBE

BOMBE	COSTO	Bumpity	Rumbling	Splash	Territ.	Bang Away
		Boom	Bang	Hit	Pow	Bomb
	2	12	8	4	10	
'X'	8	1	1	3	4	
Armored Armadillo	4	4	1	2	2	
Boomerang Kuwanger	4	4	1	2	2	
Chill Penguin	4	1	1	2	2	
Flame Mammoth	4	4	6	3	6	
Launch Octopus	4	4	1	2	2	
Spark Mandrill	4	4	1	2	2	
Sting Chameleon	4	4	1	2	2	
Storm Eagle	4	4	1	2	2	
Bospider	4	4	1	2	2	
Rangda Bangda	4	4	1	2	2	
Mega Man 'X'	1 (d)	1	1	2	1 (d)	
Zero	1	1	1	1	1	

SFERE	COSTO	Deadstar	Peace Out	Sword	Hot	Stubborn
		Hug	Roller	Bouquet	Icicle	Crawler
	4	6	16	10	12	
'X'	4	4	1	1	1	
Armored Armadillo	2	6 (b)	1	1	6 (b)	
Boomerang Kuwanger	2	2	1	1	1	
Chill Penguin	2	2	1	1	1	
Flame Mammoth	2	2	1	1	1	
Launch Octopus	6 (a)	2	1	1	6 (a)	
Spark Mandrill	2	2	1	1	1	
Sting Chameleon	2	2	1	1	1	
Storm Eagle	2	2	1	1	1	
Bospider	2	2	1	1	1	
Rangda Bangda	2	2	1	1	1	
Mega Man 'X'	1 (d)	1 (d)	1	1	1	
Zero	1	1	1	1	1	

FIAMMATE	COSTO	Wild Horse	Dragon's	GreenEyed	S.Dragon	Burning
		Kick	Wrath	Lamp	Rage	Drive
	6	8	10	12	16	
'X'	2	2	4	1	12	
Armored Armadillo	1	1	2	1	6	
Boomerang Kuwanger	1	1	2	1	6	
Chill Penguin	6 (a)	6 (a)	8 (a)	1	12 (a)	

Flame Mammoth	1	1	2	1	3
Launch Octopus	.	.	.	1	.
Spark Mandrill	1	1	2	6 (a)	6
Sting Chameleon	1	1	2	1	6
Storm Eagle	1	1	2	1	6
Bospider	1	1	2	6	6
Rangda Bangda	1	1	2	1	6
Mega Man 'X'	1	1	2 (d)	1	2 (d)
Zero	1	1	2	1	2

(a) STORDISCONO I BOSS

Banzai Beetle (Arm. Missile) ---> Boomerang Kuwanger
Humerus Crush (Arm. Missile) ---> Boomerang Kuwanger
Lost Lamb (Arm. Missile) ---> Boomerang Kuwanger
Popcorn Demon (Arm. Missile) ---> Boomerang Kuwanger
Serotinal Bullet (Arm. Missile) ---> Boomerang Kuwanger
Cerberus Phantom (Can. Laser) -----> Storm Eagle
Marooned Tomahawk (Can. Lama) -----> Sting Chameleon
Metal Crescent (Can. Lama) -----> Sting Chameleon
Parasite Sword (Can. Lama) -----> Sting Chameleon
Quick Homesick (Can. Lama) -----> Sting Chameleon
Two Headed Slash (Can. Lama) -----> Sting Chameleon
Deadstar Hug (Esp. Sfera) -----> Launch Octopus
Stubborn Crawler (Esp. Sfera) -----> Launch Octopus
Burning Drive (Esp. Fiammata) --> Chill Penguin
Dragon's Wrath (Esp. Fiammata) --> Chill Penguin
Green-Eyed Lamp (Esp. Fiammata) --> Chill Penguin
Wild Horse Kick (Esp. Fiammata) --> Chill Penguin
Sea Dragon's Rage (Esp. Fiammata) --> Spark Mandrill

(b) RIMUOVONO LA CORAZZA DI ARMORED ARMADILLO

Peace Out Roller (Esp. Sfera)
Stubborn Crawler (Esp. Sfera)

(c) TAGLIANO LA PROBOSCID E DI FLAME MAMMOTH ED I TENTACOLI DI LAUNCH OCTOPUS

Marooned Tomahawk (Can. Lama)
Metal Crescent (Can. Lama)
Parasite Sword (Can. Lama)
Quick Homesick (Can. Lama)
Two Headed Slash (Can. Lama)

(d) RIMUOVONO CON UN SOLO ATTACCO LA BARRIERA DI MEGA MAN 'X'

Distance Needler (Arm. Mitragliatore)
Egoistic Pill (Arm. Pugno a Razzo)
Go-Getter Right (Arm. Pugno a Razzo)
Golden Right (Arm. Pugno a Razzo)
Fatboy (Can. Mortaio)
Fire Murrain (Can. Mortaio)
Front Runner (Can. Mortaio)
Trident Line (Can. Mortaio)
Nervous Ghost (Can. Laser)
Rising Specter (Can. Laser)
Parasite Sword (Can. Lama)
Quick Homesick (Can. Lama)
Bang Away Bomb (Esp. Bomba)
Bumpity Boom (Esp. Bomba)
Deadstar Hug (Esp. Sfera)
Peace Out Roller (Esp. Sfera)
Burning Drive (Esp. Fiammata)

=== POTENZA OFFENSIVA ===

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

- il numero dei colpi necessari per eliminare ogni nemico, boss compresi
- il numero di nemici vulnerabili a quell'arma

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

NOME	POTENZA	COSTO	QUALITÀ	CATEGORIA	TIPO
Golden Right	100	20	5,00	Arma	Pugno a Razzo
Burning Drive	76,60	16	4,79	Esplosivo	Fiammata
Green-Eyed Lamp	58,47	10	5,85	Esplosivo	Fiammata
Parasite Sword	56,50	6	9,42	Cannone	Lama
Bumpity Boom	51,32	2	25,66	Esplosivo	Bomba
Egoistic Pill	50,91	12	4,24	Arma	Pugno a Razzo
Go-Getter Right	50,00	6	8,33	Arma	Pugno a Razzo
Rising Specter	49,12	18	2,73	Cannone	Laser
Bang Away Bomb	48,46	10	4,85	Esplosivo	Bomba
Nervous Ghost	47,64	8	5,96	Cannone	Laser
Distance Needler	46,15	6	7,69	Arma	Mitragliatore
Fatboy	43,30	10	4,33	Cannone	Mortaio
Two Headed Slash	42,14	6	7,02	Cannone	Lama
Quick Homesick	39,31	4	9,83	Cannone	Lama
Rumbling Bang	39,13	12	3,26	Esplosivo	Bomba
Serotinal Bullet	38,36	4	9,59	Arma	Missile
Territorial Pow	35,29	4	8,82	Esplosivo	Bomba
Straight Nightmare	35,20	14	2,51	Cannone	Laser
Peace Out Roller	33,29	6	5,55	Esplosivo	Sfera
Marooned Tomahawk	32,73	12	2,73	Cannone	Lama
Wild Horse Kick	32,39	6	5,40	Esplosivo	Fiammata
Dragon's Wrath	32,39	8	4,05	Esplosivo	Fiammata
Fire Murrain	32,14	8	4,02	Cannone	Mortaio
Deadstar Hug	31,98	4	8,00	Esplosivo	Sfera
Splash Hit	31,86	8	3,98	Esplosivo	Bomba
Front Runner	31,42	2	15,71	Cannone	Mortaio
Trident Line	31,15	6	5,19	Cannone	Mortaio
Necro Burst	30,69	28	1,10	Cannone	Laser
Infinity Gig	30,29	16	1,89	Arma	Pugno a Razzo
Sea Dragon's Rage	30,04	12	2,50	Esplosivo	Fiammata
Lost Lamb	29,27	6	4,88	Arma	Missile
Metal Crescent	28,73	4	7,18	Cannone	Lama
Banzai Beetle	28,73	6	4,79	Arma	Missile
Humerus Crush	27,94	4	6,99	Arma	Missile
Stubborn Crawler	27,94	12	2,33	Esplosivo	Sfera
Hot Icicle	27,85	10	2,79	Esplosivo	Sfera
Popcorn Demon	27,60	6	4,60	Arma	Missile
Sword Bouquet	27,24	16	1,70	Esplosivo	Sfera
Longshot Gizmo	26,09	14	1,86	Cannone	Mortaio
Cerberus Phantom	19,63	6	3,27	Cannone	Laser
Spoiled Brat	17,97	6	3,00	Arma	Pugno a Razzo
Zip Zapper	15,11	8	1,89	Arma	Mitragliatore
Cherry Blast	14,73	2	7,37	Arma	Mitragliatore

Buckshot Dance	14,73	12	1,23	Arma	Mitragliatore
Triple 7	14,73	16	0,92	Arma	Mitragliatore

La Qualità si ottiene dividendo la Potenza offensiva per il Costo in termini di munizioni: più è alto il valore della Qualità, più è vantaggioso usare quella determinata arma perchè unisce un'elevata Potenza ad un Costo ridotto.

<< Per avere un'idea di massima su quanto sia utile un'arma all'interno dell'arsenale di Vile, bisogna ricordarsi che la Potenza media è circa 36,36 mentre la Qualità media è circa 5,44. >>

=====

POTENZIAMENTI FISICI

[@5PF]

=====

Al contrario di quanto accade con 'X', nell'avventura di Vile non sono presenti le capsule del Dr. Light tuttavia è possibile migliorare ugualmente le prestazioni del personaggio ottenendo due abilità aggiuntive. A differenza delle varie armi, questa coppia di bonus non possiede un costo che grava sull'Arsenale Bellico e rimane sempre equipaggiata una volta raccolta.

 FROZEN CASTLE

Boss: Chill Penguin, presso l'Abandoned Missile Base

Sfruttando un sottile strato di ghiaccio, questa armatura dimezza i danni subiti • Il bonus incrementa la capacità difensiva di Vile, dimezzando tutti i danni ricevuti dal personaggio. Al contrario di quanto dice la descrizione, l'aspetto di Vile non cambia. Rispetto ad 'X', il Robot viola in genere subisce una quantità di danni maggiori, a parità di attacco ricevuto, perciò è consigliato ottenere questa abilità il prima possibile.

 SPEED DEVIL

Boss: Storm Eagle, presso il New-type Airport

Uno strato di pressione atmosferica aumenta la velocità riducendo la resistenza dell'aria • Il bonus non dona a Vile la possibilità di eseguire lo Scatto, tuttavia incrementa la velocità con cui il personaggio corre e di conseguenza la distanza massima coperta dai suoi salti.

=====

CUORI

[@5CR]

=====

All'inizio dell'avventura Vile possiede solo 16 PV ma sarà possibile aumentarli raccogliendo i vari Cuori presenti nei Livelli. Ogni Cuore aumenta di due unità la quantità massima di vita a disposizione del Robot. Nel gioco sono presenti otto Cuori, uno per ogni Livello dei Maverick, e dopo averli raccolti tutti, Vile avrà un totale di 32 PV, pari a quelli posseduti dai boss.

ABANDONED MISSILE BASE

Il Cuore è situato presso gli Avamposti, all'interno della cupola più a sud ovest e per trovarlo è necessario usare la Power Armor. Una volta in questa

sezione, procedere verso destra sino a trovare il veicolo. Salirvi a bordo e, usando lo Scatto della Power Armor, saltare verso sinistra per raggiungere la cima della caverna. Successivamente proseguire in direzione ovest, demolendo oppure oltrepassando le varie cupole, sino ad arrivare all'altra estremità della caverna. Da qui scattare e saltare verso sinistra per tornare al piano inferiore, dove è presente un'altra cupola. Usare i pugni della Power Armor per demolirla e trovare così il Cuore.

ELECTROMAGNETIC POWER PLANT

Il Cuore si trova all'inizio della Zona Computer e per raccoglierlo bisogna usare la Power Armor oppure possedere il cannone da spalla Quick Homesick. In alto a destra è presente una piccola pedana dove è situato il Cuore. Salire a bordo del veicolo e posizionarsi sul pavimento in corrispondenza dell'estremità sinistra della pedana sulla quale è situato l'oggetto. Saltare sul posto e, mentre si è in aria, sganciarsi dal veicolo e rimbalzare subito lungo la sporgenza per salirvi sopra e raccogliere il Cuore. Usando il Quick Homesick invece, scalare la parete orientale ed aprire il fuoco con questa arma per afferrare l'oggetto.

ENERGY MINE RUINS

Il Cuore è situato presso l'Uscita. Una volta arrivati al termine dei binari, saranno presenti diverse pedane mobili sospese nel vuoto. Saltare da una all'altra, eliminando i Jamminger che compariranno e si arriverà poi ad una pedana disposta in un modo particolare. Accanto ad essa sono presenti pedane sia a nord ovest che a sud ovest; durante la sua oscillazione, i Jamminger arriveranno sia da sinistra che da destra; salendovi sopra, le caviglie di Vile saranno all'altezza del bordo della grande cascata sullo sfondo.

Una volta raggiunta questa precisa pedana, attendere che arrivi al punto più orientale della sua oscillazione e da qui saltare verso nord est. Aprire più volte il fuoco con il Cannone da Spalla per aumentare la gittata del salto e, se fatto correttamente, si salirà su una nuova pedana, inizialmente non visibile. Da qui poi si potrà raggiungere una sporgenza rocciosa, su cui è situato il Cuore.

FORTRESS TOWER

Il Cuore è situato in cima al Condotto elettrico e per raccoglierlo è necessario usare il cannone da spalla Quick Homesick. Una volta arrivati in questa sezione, evitare le spine a bordo dell'ascensore e raggiungere la fine del percorso. Prima di procedere verso destra, saltare ed usare il Quick Homesick per raccogliere il Cuore situato nell'angolo di nord ovest.

NEW-TYPE AIRPORT

Il Cuore è situato in cima alla Torre di controllo. Arrivati in questa zona, salire sulla pedana mobile più ad ovest e da qui salire sul tetto della torre verde. Procedere poi verso sinistra per trovare il Cuore.

PROTOTYPE WEAPONS PLANT

Il Cuore è situato nel Settore minerario. Arrivati in questa sezione, recarsi sulla pedana in alto a sinistra, dove è presente la Vita Bonus. Da qui saltare in direzione ovest e, mentre si è in volo, rilasciare due volte l'Esplosivo da Gambe equipaggiato per aumentare la gittata del balzo e raggiungere così la parete occidentale. Scivolare lungo di essa per arrivare all'ingresso della rientranza dove è presente il Cuore.

RECON BASE RUINS

Il Cuore è situato nella parte iniziale del Bosco. Una volta cominciata l'esplorazione di questa località, procedere verso destra e raggiungere l'Axe Max situato in cima alla piccola tettoia. Non eliminare il nemico bensì posizionarsi sul tronco che lui scaglia ed attendere che l'Axe Max lo colpisca. In questo modo Vile, a bordo del tronco, attraverserà la sezione in direzione ovest, raccogliendo automaticamente il Cuore.

SUBTERRANEAN BASE

Il Cuore è situato all'interno della Caverna. Per poter accedere in questa sezione bisogna prima distruggere il Cruiziler presso le Macerie. Sfruttando le turbine presenti sul fondo del mare, salire a bordo della nave e colpire ripetutamente il globo celeste sino a distruggerlo. Mentre affonda, il Cruiziler sfonderà l'ingresso alla Caverna, permettendo così al Robot di accedervi. Al suo interno si affronterà un Utuboros e, dopo averlo sconfitto, sarà possibile raccogliere il Cuore nella stanzetta sulla destra.

SUB TANK

[@5ST]

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti quattro esemplari in tutto il gioco. Dopo averne recuperato almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Una volta riempito un Sub Tank si passerà a quello successivo.

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

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

a. FORTRESS TOWER

Il Sub Tank è situato in cima alla Zona esterna e per raccoglierlo è necessario usare il cannone da spalla Quick Homesick. Una volta entrati nella base del Reattore, voltarsi verso destra ed usare il Quick Homesick verso l'alto per raccogliere il Sub Tank situato sulla sporgenza all'aperto.

b. NEW-TYPE AIRPORT

Il Sub Tank è nascosto nel Cantiere e per recuperarlo è necessario usare la Power Armor ed avere un po' di fortuna. Arrivati nella Torre di controllo, salire sulla pedana mobile più ad ovest e da qui aprire il fuoco contro le vetrate sulla sinistra per distruggerle ed entrare nella torre. Al suo interno è presente la Power Armor. Salirvi a bordo e procedere verso destra, saltando da una pedana all'altra. Usare il mitragliatore del veicolo per distruggere i vari Flamer, nella speranza di ottenere qualche Sfera Azzurra per estendere il periodo di funzionamento della Power Armor. Procedendo in direzione est, raggiungere la seconda serie di pedane e posizionarsi su quella più a sinistra. Una volta qui, usare i pugni del veicolo per demolire la cassa situata in basso ed aprire l'accesso ad un corridoio segreto. Si può ottenere lo stesso risultato facendo detonare la Power Armor in

prossimità della cassa. Dopo essere entrati nel corridoio, procedere verso destra per trovare il Sub Tank.

c. RECON BASE RUINS

Il Sub Tank è situato all'interno della Caverna e per recuperarlo bisogna usare la Power Armor ed avere un po' di fortuna. Al confine tra il Bosco e la Caverna è presente una piccola discesa marrone. Da qui saltare e scalare la parete sulla destra, dove in cima è situata la Power Armor. Salire a bordo del veicolo ed entrare nella Caverna. Usare di continuo lo Scatto ed il mitragliatore della Power Armor per eliminare i nemici, nella speranza di ottenere qualche Sfera Azzurra per estendere il periodo di funzionamento del veicolo. Poco dopo aver superato il secondo precipizio, è presente lungo il soffitto un'apertura: posizionarsi in sua corrispondenza e saltare con la Power Armor. Mentre si è in volo, sganciarsi dal veicolo e rimbalzare subito lungo la sporgenza per salirvi sopra e raccogliere il Sub Tank.

d. SUBTERRANEAN BASE

Il Sub Tank è situato presso le Macerie, in superficie. Sfruttando le varie turbine presenti sul fondo del mare, salire a bordo del Cruiziler. Una volta su di esso, non attaccarlo bensì posizionarsi sulla sua estremità destra, facendo attenzione a non cadere in acqua. Da qui, attendere che compaia una pedana mobile ed atterrare poi su di essa. Dopo averlo fatto, raggiungere il punto più ad est, in modo tale da visualizzare sullo schermo il Sub Tank e saltare verso di lui per raccogliarlo al volo. Per facilitare il salto, aprire più volte il fuoco con il Cannone da Spalla per aumentarne la gittata massima. Nel caso in cui si manchi l'oggetto, bisognerà nuovamente sfruttare la turbina per rifare il percorso dall'inizio.

.....

```
+-----+
| ORDINE DI RACCOLTA |                                     [@5RD]
+-----+
```

Per raccogliere alcuni Cuori e Sub Tank per il personaggio è necessario usare determinate abilità. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

NESSUNA ABILITÀ NECESSARIA

- .tutte le Armi ed i Potenziamenti
- .Power Armor
- .Cuore ---- Electromagnetic Power Plant, 1° metodo
- .Cuore ---- Energy Mine Ruins
- .Cuore ---- New-type Airport
- .Cuore ---- Prototype Weapons Plant
- .Cuore ---- Recon Base Ruins
- .Cuore ---- Subterranean Base
- .Sub Tank - Subterranean Base

POWER ARMOR

- .Cuore ---- Abandoned Missile Base
- .Sub Tank - New-type Airport
- .Sub Tank - Recon Base Ruins

QUICK HOMESICK (Boomerang Kuwanger + Spark Mandrill)

- .Cuore ---- Electromagnetic Power Plant, 2° metodo
- .Cuore ---- Fortress Tower
- .Sub Tank - Fortress Tower

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

[@6SL]

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

NEW GAME
si comincerà una nuova avventura dall'inizio

CONTINUE
si continuerà una avventura precedentemente salvata. Il gioco permette di salvare sino a quattro avventure diverse.

MOVIE
dopo aver completato una prima volta l'avventura con 'X', si potrà vedere un filmato di circa 25 minuti, chiamato 'The day of Sigma' che mostra la situazione del mondo prima della ribellione del futuro capo dei Maverick

OPTIONS
qui è possibile
.modificare il volume dell'audio [Sound]
.musiche [BGM]
.effetti sonori [SE]
.attivare o meno il salvataggio automatico [Autosave]

DEMO
qui è possibile giocare alla versione dimostrativa di 'Mega Man Powered Up', una sorta di remake del primo capitolo della saga classica di Mega Man.

Una volta iniziata una nuova avventura, viene richiesto quale personaggio usare ed il livello di difficoltà. Le seguenti soluzioni fanno riferimento alle avventure giocate a difficoltà Normal con entrambi i personaggi. Per i mini boss viene indicato il numero di colpi necessari ad ogni arma per eliminarli; per i boss invece vengono mostrati i PV di danno inflitti dal singolo colpo di ogni arma.

```
#####
##      ##
##      'X'  ##
##      ##
#####
```

=====

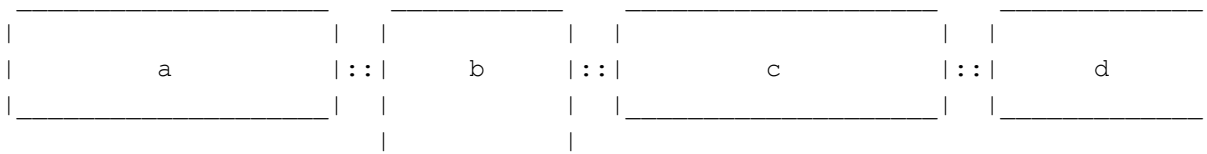
PROLOGO: Central Highway [X] [@6X00]

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

|| Anno 21XX. Sono stati realizzati i Replloid, automi in grado di pensare ed
|| agire in maniera autonoma. È iniziata quindi l'era in cui l'umanità ed i
|| robot lavorano e convivono. Così come la società degli automi prospera e si
|| diffonde, anche i crimini legati ai Replloid aumentano. Per combattere questa
|| ondata criminale, viene formata una speciale organizzazione investigativa
|| composta interamente da Replloid, chiamati 'Maverick Hunter'. Questa è la
|| storia del Maverick Hunter chiamato 'X'.

||
 || Una tranquilla mattinata viene scossa da un terribile attentato. Una bomba
 || ha fatto crollare alcuni piloni dell'autostrada, riducendo il quartiere ad
 || un cumulo di macerie. Giunto sul luogo dell'esplosione, 'X' trova tra i
 || calcinacci un frammento dell'esplosivo, recante il marchio di Sigma, il capo
 || dei Maverick.

NEMICI	OGGETTI
Ball de Voux	(nessuno)
Bee Blader	
Bomb Been	
Crusher	
Gun Volt	
Jammer	
Road Attacker	
Spiky	
(boss) Vile - Power Armor	



a. Strada Una volta iniziata l'avventura vi ritroverete su una strada trafficata. I vari veicoli sullo sfondo non potranno interagire con voi e viceversa, perciò non curatevi della loro presenza. Caricate subito il Super Colpo e rilasciatelo contro lo Spiky che comparirà a breve. Più avanti è presente un Gun Volt. Questo nemico è molto resistente ed è in grado di colpire dalla lunga distanza. Aprite subito il fuoco contro di lui, non appena appare sullo schermo, ed usate il Salto per schivare i suoi attacchi. Raggiungete la zona successiva dove incontrerete i Crusher. Questi automi possiedono un maglio chiodato in grado di distruggere il pavimento perciò più tempo saranno attivi, maggiori danni potranno infliggere alla località. Per questo motivo bisogna abatterli il prima possibile, prima che producano voragini non superabili saltando. Proseguite eliminando i vari Crusher sino ad incontrare poi due Gun Volt.

b. Agguato aereo Arrivati in corrispondenza di un camion pericolante, la schermata si bloccherà e per proseguire dovrete sconfiggere un Bee Blader.

mini boss: BEE BLADER \				
	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	.	.	giallo	32
Chameleon Sting	.		verde	16
Electric Spark	.	.	blu	8
Fire Wave	.	.	porpora	.
Homing Torpedo	.	.		
Rolling Shield	.	.		
Shotgun Ice	.	.		
Storm Tornado	.	.		
1. Missili [2 PV]				
il Bee Blader spara frontalmente dei missili a varie altezze.				

Questi non possono essere distrutti e su di loro le armi rimbalzeranno. Per schivarli è necessario oltrepassarli con un salto, oppure rimanere immobili a seconda dell'altezza verso la quale vengono sparati.

2. Mitragliatrice [1 PV]

il Bee Blader emette dalla bocca una rapida raffica di proiettili sul pavimento. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un breve raggio d'azione perciò per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

3. Generazione Ball de Voux [no]

il Bee Blader è in grado di rilasciare Ball de Voux dal suo addome.

. Contatto [4 PV]

Il Bee Blader è una grossa ape elicottero di colore blu. Non è molto rapida nel volare ma è molto resistente. Per sconfiggerla facilmente usate soprattutto i Super Colpi del X-Buster mentre saltate, in modo tale da distruggere anche gli eventuali Ball de Voux che questo nemico genera. Man mano che il Bee Blader viene colpito, questi avanzerà lentamente verso sinistra, riducendo il vostro spazio di manovra. Dopo averlo sconfitto, il nemico cadrà sul pavimento, distruggendolo. Quando ciò accade, non rimanete sotto il Bee Blader perchè perderete istantaneamente una vita.

Dopo aver eliminato il mini boss, scalate il pilone sulla destra e più avanti troverete un'apertura nel pavimento. Scivolote lungo la trave per raggiungere nella parte bassa dello schermo un Globo Arancione grande, prima di proseguire verso est. Eliminate i Ball de Voux per poi affrontare un altro Bee Blader. Ripetete la stessa strategia usata in precedenza per sconfiggerlo.

c. Macerie

Giunti nel tratto che inizia con una breve salita, sarete attaccati da uno Spiky, perciò non fatevi cogliere di sorpresa. In questa zona le piattaforme crolleranno pochi istanti dopo averle calpestate e quindi dovrete essere rapidi e precisi nel saltare da una all'altra. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo solo contro i Bomb Been che vi dovessero ostacolare, ignorando tutti gli altri, e preoccupatevi solo di proseguire. Una volta raggiunto il tratto in discesa la strada smetterà di crollare.

Ora dovrete affrontare i Jamminger. Questi nemici volanti non faranno altro che venirvi incontro perciò, prima di saltare da una piattaforma all'altra, assicuratevi che non ve ne siano sullo schermo. Gli ultimi avversari presenti in questa sezione sono i Road Attacker. Per sconfiggerli dovrete aprire il fuoco dalla distanza e prepararvi ad oltrepassarli con un salto poichè i nemici tenderanno a lanciarsi continuamente contro di voi. Una volta distrutto il pilota, l'automobile continuerà la sua corsa senza però poter cambiare direzione. Il veicolo potrà ancora causare danni venendo a contatto con gli spuntoni presenti nella parte frontale. Volendo, potrete anche salire a bordo della sola automobile e lasciarvi trasportare da essa.

d. Astronave

Arriverete in una zona dove è presente un casello. Affrontate i vari Road Attacker che compariranno e una volta eliminati, giungerà la Death Rogumer, l'astronave madre dei Maverick. Da essa, atterrerà Vile, a bordo di una Power Armor.

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	.	.	giallo	2
Chameleon Sting	.	.	verde	4
Electric Spark	.	.	blu	8
Fire Wave	.	.	porpora	.
Homing Torpedo	.	.		
Rolling Shield	.	.		
Shotgun Ice	.	.		
Storm Tornado	.	.		

ATTACCHI

1. Pugno [2 PV]

Vile attacca con un pugno orizzontale del suo veicolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Doppio pugno [2 PV]

Vile attacca con una serie di due pugni orizzontali del suo veicolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Peace Out Roller [no]

Vile spara un globo giallo che, venendo a contatto con il pavimento, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela al suolo. Questa tecnica non causa danni ad 'X' ma è in grado di paralizzarlo per alcuni secondi. Per evitare questo attacco è necessario oltrepassare con un salto i globi di energia.

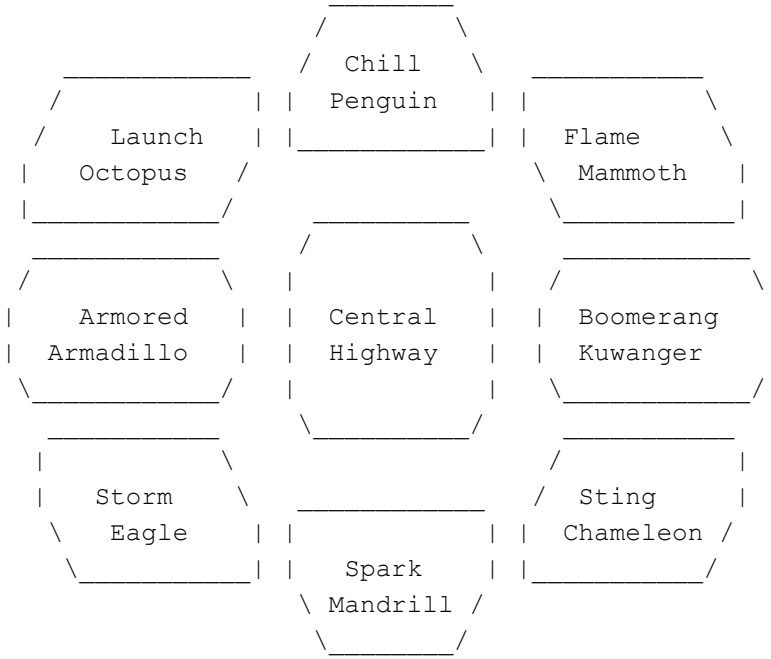
. Contatto [3 PV]

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle, che combatte a bordo di una Power Armor. Il nemico è discretamente agile ed aggressivo e si sposta compiendo balzi oppure camminando. L'unico modo per danneggiare il boss è quello di colpire Vile stesso e non il veicolo, che è immune ad ogni attacco. Lo scontro si svolge in una zona priva di pareti perciò dovrete essere abili e precisi nello schivare gli attacchi del boss.

Rimanete lontani da Vile ed intanto caricate il Super Colpo. Una volta pronto, saltate e rilasciatelo contro il boss, mirando al volto di Vile: in questo modo potrete infliggergli rapidamente danni ingenti. Sfruttate i momenti in cui il boss salta per oltrepassarlo da sotto, in modo tale da non rimanere chiusi in un angolo.

|| Vile imprigiona 'X', afferrandolo con la sua Power Armor, quando un potente
 || colpo viene scagliato da sinistra, distruggendo il braccio del veicolo e
 || liberando così il Robot blu. In suo soccorso è arrivato un altro Maverick
 || Hunter, Zero. Volendo evitare lo scontro, Vile fugge a bordo della Death
 || Rogumer.
 ||
 || I due Maverick Hunter prenderanno strade diverse: 'X' tornerà alla base ed
 || indagherà sui vari incidenti causati dalla ribellione dei Maverick mentre
 || Zero si metterà sulle tracce di Sigma.

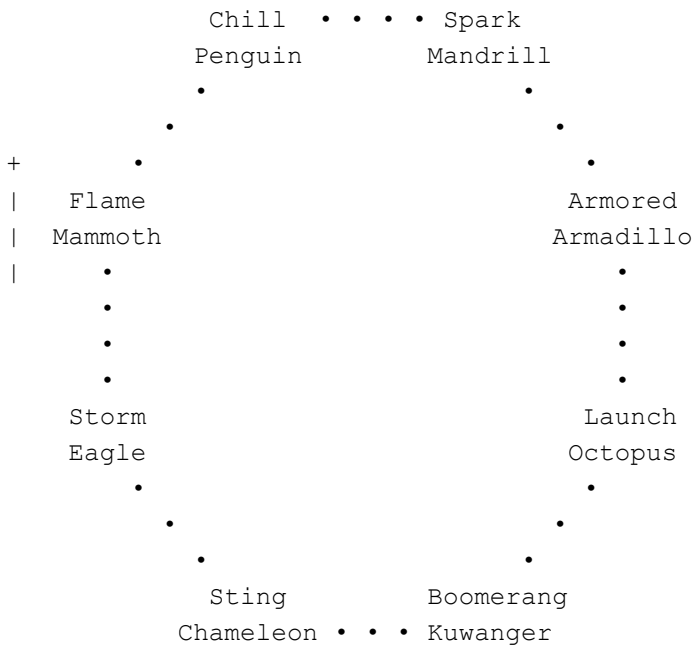
Ora apparirà la schermata generale delle località:



Attorno alla casella del Prologo sono disposti gli otto Maverick e, dopo averne selezionato uno, si esplorerà la rispettiva località. Una volta sconfitto un Maverick, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel suo Livello.

Ogni Maverick a capo di una località ha la caratteristica di risultare particolarmente debole all'arma che si ottiene sconfiggendo uno degli altri sette boss. Sfruttando questa caratteristica si possono esplorare i vari Livelli in un ordine tale da sconfiggere facilmente un Maverick usando la tecnica ricevuta dal boss eliminato nella località precedente.

Componendo questo percorso, lo schema che si ottiene è il seguente:

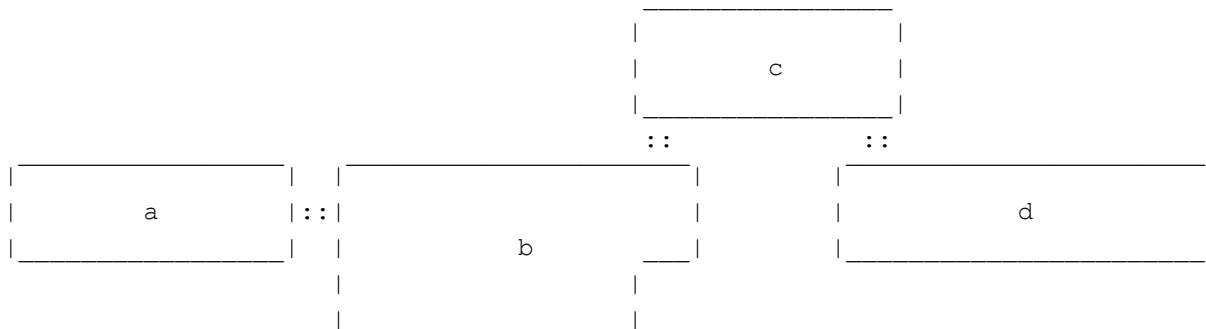


Si può partire da uno qualsiasi degli otto vertici e, avanzando in senso orario, ogni boss sarà vulnerabile all'arma ottenuta dal Maverick che lo precede.

(es. Spark Mandrill è vulnerabile allo Shotgun Ice, ricevuto dopo aver eliminato Chill Penguin; Armored Armadillo è vulnerabile all'Electric Spark, ricevuta dopo aver eliminato Spark Mandrill e così via)

La soluzione seguente inizia il percorso da Flame Mammoth.

```
=====
PROTOTYPE WEAPONS PLANT - Flame Mammoth                                [06X01]
===== 'X' =====
NEMICI                                                                    OGGETTI
Dig Labour                                                                Fire Wave
Hoganmer                                                                  Potenzamento per le Gambe
Mettool C-15                                                            Vita Bonus
Scrap Robo
Sky Claw
```



a. Zona di scarico Avanzate verso destra sino a trovare i nastri trasportatori. Affrontando questo livello dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo dello schermo sarà congelato e potrete camminarvi sopra senza subire danni. In caso contrario, non solo dovrete stare attenti a saltare da un nastro all'altro ma anche schivare i getti di metallo fuso che si alzeranno verticalmente. Sui nastri trasportatori vengono fatti cadere dall'alto rottami dell'Utuboros e gli Scrap Robo. Questi ultimi, pur essendo danneggiati in modo molto grave, apriranno il fuoco dal loro occhio, perciò fate attenzione e colpiteli dalla distanza. Proseguite lungo il percorso eliminando anche lo Sky Claw, l'automa verde che cercherà di afferrarvi, e superate la seconda serie di nastri trasportatori. Prima di scendere lungo il condotto troverete sulla sporgenza a destra un Globo Arancione grande.

b. Settore minerario Proseguite in direzione est sino ad avvicinarvi alla zona con il metallo fuso. Non accedete subito bensì saltate verso lo spigolo in alto a sinistra e scalate la parete. In questo modo entrerete in una zona segreta dove è contenuta la capsula del POTENZIAMENTO PER LE GAMBE. Tornate giù e saltate da una pedana all'altra, facendovi strada tra i vari Dig Labour. Non potete distruggere i picconi che vi lanceranno contro perciò schivateli e colpite i nemici prima che ne scagliano altri. Sfruttando le varie piattaforme, procedete verso nord ovest sino a trovare i Mettool C-15. Questi piccoli nemici diventano vulnerabili solo quando non si nascondono sotto il loro casco da minatore, perciò oltrepassateli saltando e raccogliete la VITA BONUS sulla sinistra. Infine nella zona orientale del Settore minerario sino ad uscire dal condotto a nord est.

c. Compattatori Questa sezione è molto simile a quella iniziale soltanto che questa volta dovrete fare attenzione a non farvi schiacciare dalle presse. Questi meccanismi sono in grado anche di distruggere istantaneamente rottami e Scrap Robo. Avvicinatevi alle presse per farle

abbassare e passatevi da sotto mentre si rialzano, oppure eseguite lo Scatto per superarle rapidamente. In seguito procedete attraverso il pozzo situato ad est.

d. Tubi Lungo il percorso dovrete schivare le gocce di metallo fuso che cadranno dall'alto ed i Rolling Gabyool. Questi piccoli automi verdi si limitano a ruotare attorno al tubo su cui sono agganciati perciò evitate di venirvi a contatto. In aggiunta, i Rolling Gabyool non possono essere distrutti perciò non perdetevi tempo ad attaccarli. Salite sulla prima scala e proseguite verso destra. Arrivati alla seconda scala, lasciatevi subito cadere da essa per mandare a vuoto l'attacco dell'Hoganmer. Questo nemico è in grado di bloccare i vostri proiettili con il suo scudo perciò oltrepassatelo saltando oppure colpitelo solo mentre scaglia la sua mazza chiodata. Procedete lungo il percorso, rimanendo sempre nella parte più alta dello schermo ed infine raggiungete la stanza del boss.

*** FLAME MAMMOTH ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	2	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	3	4		

ATTACCHI

1. Napalm [3 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una diverse fiamme azzurre. A contatto con il pavimento, esse si innalzano, diventando colonne di fuoco. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss e rimanere sempre in movimento.

2. Lanciafiamme [2 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una piccola fiammata. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Nel caso in cui la fiammata colpisca una pozza di catrame, si genererà una colonna di fuoco.

3. Catrame [no]

Flame Mammoth emette dalla sua proboscide una sfera di catrame che genera sul nastro trasportatore una pozza. Questa tecnica non causa danni al contatto ma 'X' rallenterà i suoi movimenti camminando sulla pozza. Per schivarla è sufficiente oltrepassarla con un salto.

4. Terremoto [no]

Flame Mammoth si muove compiendo balzi e, ogni volta che atterra, è in grado di generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente 'X'. Per schivarla bisogna saltare non appena il boss sta per atterrare oppure scalare le pareti laterali.

. Contatto [4 PV]

Flame Mammoth è un grosso elefante meccanico. Si muove compiendo balzi e non è molto rapido, nè aggressivo. La sua stanza è più lunga di quella degli altri

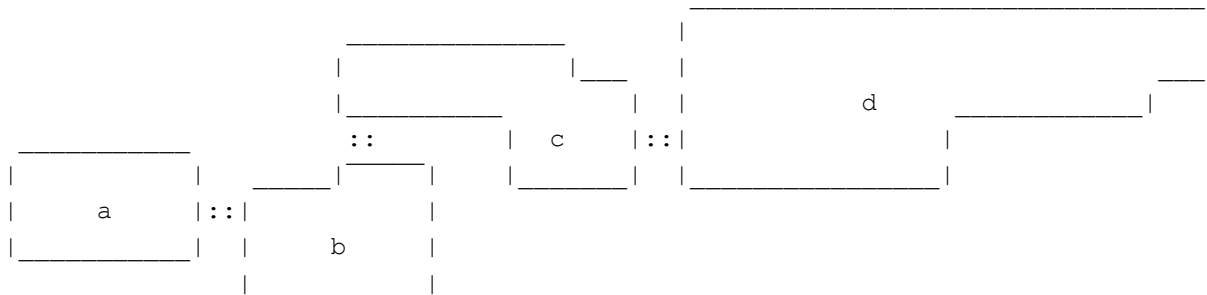
boss inoltre il pavimento è sostituito da un lungo nastro trasportatore che cambia verso ogni volta che Flame Mammoth alza le braccia in alto. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss rimanendogli a distanza. L'unico attacco a cui dovrete fare attenzione è il Terremoto perchè sarà in grado di paralizzarvi temporaneamente. Saltate non appena il boss sta per atterrare e continuate ad attaccare il boss da lontano.

Usando lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Colpendolo invece più volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma FIRE WAVE, alla quale risulta debole Chill Penguin.

```
=====
ABANDONED MISSILE BASE - Chill Penguin                                [06X02]
===== 'X' =====
```

NEMICI	OGGETTI
Armor Soldier	Cuore
Axe Max	Potenziamento per l'Elmo
Batton Bone	Power Armor
Bomb Been	Shotgun Ice
Flammingle	
Jammer	
Ray Bit	
Snow Shooter	
Spiky	
Tombot	



a. Campo innevato Una volta iniziata l'esplorazione, caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il Ray Bit che si farà avanti, senza dargli il tempo di aprire il fuoco. Successivamente incontrerete un Axe Max. Questo nemico vi scaglierà contro sezioni del tronco davanti a sè: sfruttate l'arco di tempo in cui questo si rigenera per sconfiggere il nemico con un Super Colpo. Ignorate i Bomb Been e proseguite eliminando i vari Ray Bit che troverete lungo il percorso. Usate la strategia precedente per eliminare il secondo Axe Max ed avanzate sino ad entrare nella struttura.

b. Bunker All'ingresso sarete accolti da un Batton Bone. Questo tipo di pipistrelli sono deboli e vi verranno costantemente incontro, perciò eliminateli subito non appena si staccano dal soffitto. Scendete lungo le rampe e seguite il percorso sino ad incontrare gli Spiky. Tenete sempre pronto il Super Colpo per eliminarli e raggiungete l'angolo di sud est, scalando la parete orientale. Grazie al Potenziamento per le Gambe potrete demolire i blocchi fragili per accedere così in una rientranza segreta, dove è

situata la capsula del POTENZIAMENTO PER L'ELMO. Questa componente vi permetterà di distruggere con la testa i blocchi fragili. Ora dovrete risalite la struttura rimbalzando sulle pareti e raggiungendo le rampe successive. Prima di passare ad un piano superiore, assicuratevi che non ci siano nemici presenti, in modo tale da poter saltare in tutta tranquillità. Infine scalate il condotto per raggiungere la sezione successiva.

c. Caverna Preparate il Super Colpo ed avanzate verso destra, saltando da una pedana all'altra, aprendo il fuoco contro i Jamminger per non farvi ostacolare durante i salti. Nell'ultimo tratto incontrerete anche i Flammingle. Questi nemici necessitano di diversi secondi tra un attacco e l'altro, perciò potrete colpirli in tutta calma, dopo che hanno scagliato una lama rotante. Fatevi strada tra gli avversari sino ad uscire dalla struttura.

d. Avamposti Oltrepassate la torretta e alla sua destra troverete una POWER ARMOR. Salite a bordo del veicolo ed utilizzatelo per abbattere la cupola al termine della pedana per impedire che dall'edificio fuoriescano i Tombot. Proseguite saltando da una piattaforma all'altra, distruggendo le varie libellule, sino ad incontrare un Armor Soldier. Per sconfiggere facilmente questo nemico potrete colpirlo ripetutamente con i pugni del veicolo oppure attaccarlo fino a farlo cadere in un burrone.

Dopo averlo eliminato incontrerete una torretta che la Power Armor non può superare saltando perciò, nel caso siate ancora a bordo, dovrete scendere dal veicolo e proseguire a piedi. Scalate la parete successiva e, prima di proseguire, scattate e saltare in direzione ovest, per salire sulla cima della caverna. Superate la prima cupola ed usate il Fire Wave per demolire la seconda e trovare così un CUORE.

Tornate indietro e procedete verso est: lungo il percorso verrete attaccati dalle valanghe causate dallo Snow Shooter. Distruggete le grandi palle di neve con il Super Colpo e colpite dalla distanza il meccanismo verde per poterlo eliminare facilmente. Scalate la montagna in questo modo per poi raggiungere infine la stanza del boss.

*** CHILL PENGUIN ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	3	4	porpora	3
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Testata [6 PV]

Chill Penguin scivola lungo il pavimento, rimbalzando contro le pareti. Questo attacco è discretamente rapido e copre tutto il pavimento della stanza. Per schivarlo bisogna posizionarsi ad una delle estremità dello schermo e saltare sul posto non appena il boss si avvicina scivolando. Mentre esegue la Testata, Chill Penguin è invincibile.

2. Statue di ghiaccio [4 PV]

mentre usa il Soffio congelante, Chill Penguin genera due statue che

rimangono immobili ma che comunque causano danni venendoci a contatto. Questi oggetti possono essere distrutti con i proiettili, ma è consigliato non abatterli perchè offrono difesa contro i Blocchi di ghiaccio, ma non contro la Testata. Dopo averle prodotte, il boss solitamente userà la Tormenta per scagliarle in avanti. Le statue non sono rapide nell'avanzare e si frantumeranno urtando contro le pareti.

3. Dardi di ghiaccio [4 PV]

Chill Penguin salta e scaglia tre dardi di ghiaccio che, colpendo una parete, si dividono ognuno in cinque frammenti più piccoli. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi vicino alla parete opposta a quella colpita dai dardi e saltare per evitare i frammenti.

4. Blocchi di ghiaccio [2 PV]

Chill Penguin scaglia dal becco quattro pezzi di ghiaccio. Questi possono avanzare in linea retta oppure scivolare sul pavimento. I Blocchi possiedono una discreta velocità e non possono essere distrutti in alcun modo. Per schivare questo attacco bisogna scalare la parete più vicina e rimanere fuori dalla portata dalla tecnica del boss.

5. Soffio congelante [no]

Chill Penguin emette dal becco un soffio in grado di generare le Statue di ghiaccio e congelare il Robot. Questa tecnica non causa danni, ha una durata di alcuni secondi e possiede un breve raggio d'azione, perciò è sufficiente rimanere lontani dal boss per non farsi colpire. Nel caso in cui si venga congelati, bisogna premere rapidamente tutti i pulsanti e direzioni per liberarsi dal ghiaccio.

6. Tormenta [no]

Chill Penguin si aggancia alla maniglia presente sul soffitto e scatena un forte vento che sposta il Robot verso i lati dello schermo. Questa tecnica copre tutto lo schermo, dura alcuni secondi ma non causa danni. Di solito viene impiegata dal boss per spingere le Statue di ghiaccio. In questo caso bisogna scalare la parete più vicina e rimanerci sino a quando le Statue non andranno in frantumi. Il vento viene generato sempre verso la direzione verso cui guarda Chill Penguin mentre rimane agganciato al soffitto.

. Contatto [6 PV]

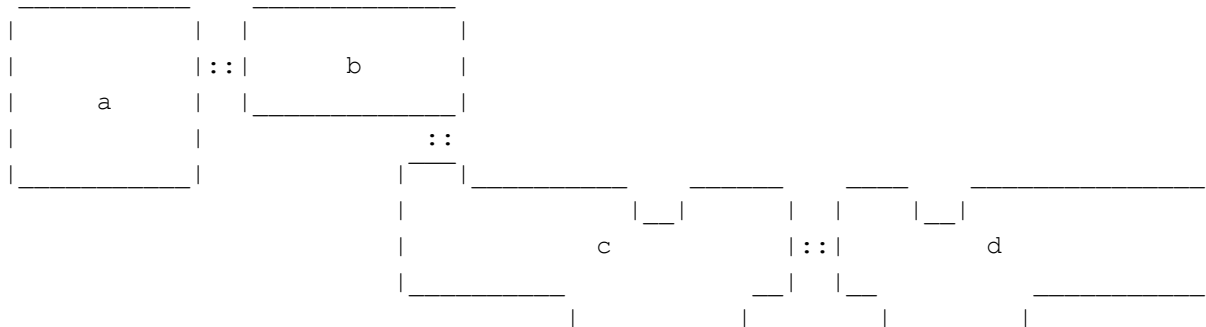
Chill Penguin è un pinguino in armatura. Si sposta compiendo alti balzi e non è molto rapido nei movimenti. Questo boss concede diversi istanti di pausa tra un attacco e l'altro, perciò è facile preda del Super Colpo. Rimanete immobili ai lati della stanza e lasciate a lui l'iniziativa, preparando intanto il Super Colpo. Non appena il boss smette di attaccare, rilasciate il grosso proiettile e caricate subito un altro. Mantenete sempre una certa distanza dal boss, in modo tale da schivare agevolmente i suoi attacchi, e spostatevi solamente quando Chill Penguin compie i suoi balzi.

Nel caso in cui possediate il Fire Wave, colpitelo con questa tecnica ed il boss verrà ricoperto dalle fiamme, subendo 3 PV di danno. Attendete che il fuoco svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SHOTGUN ICE, alla quale risulta debole Spark Mandrill.

=====

NEMICI	OGGETTI
Ball de Voux	Electric Spark
Flammingle	
Gun Volt	
Hotarion	
Mega Tortoise	
Rush Roder	
Thunder Slimer	
Turn Cannon	



a. Tubi Lungo questa sezione sono presenti dei tubi trasparenti lungo i quali scorrono delle scintille da destra verso sinistra.

Questi impulsi danneggiano il Robot al solo contatto e per schivarli è sufficiente oltrepasarli con un salto. Preparate il Super Colpo e scagliatelo contro il primo Gun Volt che incontrerete. Saltate e aggrappatevi alla scaletta per proseguire. Prima di raggiungere la zona superiore, attendete che la scintilla vi superi, in modo tale da non farvi colpire. Distruggete il Gun Volt successivo e proseguite utilizzando le scale per rimanere sempre nella parte più alta della sezione. Infine uscite lungo il passaggio a nord est.

b. Corridoio Lungo questo tratto l'illuminazione funzionerà ad intermittenza perciò dovrete essere più cauti del normale.

Qui incontrerete gli Hotarion, pesci volanti che lasceranno dietro di sé una scia luminosa, in grado di illuminare il cammino per pochi istanti. Per evitare di essere travolti quindi, camminate aprendo costantemente il fuoco, in modo tale da intercettare eventuali Hotarion che dovessero arrivare. Fatevi strada attraverso i Flammingle, saltando da una pedana all'altra per poi scendere dalla scaletta al termine della sezione.

c. Serpentina Seguite il percorso verso il basso, poi avanzate in direzione est sino a raggiungere la stanza nella quale dovrete affrontare il Thunder Slimer.

mini boss: THUNDER SLIMER \				
ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	59	29	giallo	59
Chameleon Sting	59		verde	16
Electric Spark	57	16	blu	11
Fire Wave	29	10	porpora	31
Homing Torpedo	50	70		
Rolling Shield	59	59		

| Shotgun Ice 11 8
| Storm Tornado 14 4

| 1. Fulmine [4 PV]

| il Thunder Slimer emette verticalmente, dall'alto verso il basso una
| scarica elettrica. Questa tecnica è molto rapida ma copre un'area
| molto ristretta. Per schivarla è sufficiente non posizionarsi sotto
| il Thunder Slimer. Il nemico è in grado di sparare ripetutamente i
| Fulmini mentre si sposta orizzontalmente lungo il soffitto.

| 2. Globi d'acqua [no]

| il Thunder Slimer rilascia quattro piccole sfere che, giunte sul
| pavimento formano delle pozze d'acqua. Venendoci a contatto non si
| subiranno danni ma si rimarrà incollati al pavimento. Per liberarsi
| dalla presa bisogna aprire il fuoco più volte oppure premere
| ripetutamente le direzioni Destra e Sinistra. I Globi d'acqua
| scompariranno automaticamente dopo alcuni secondi.

| . Contatto [6 PV]

| Il Thunder Slimer è una sorta di grossa mina rinchiusa in una sfera
| liquida. È discretamente rapido nel muoversi e i suoi spostamenti coprono
| una vasta area. La tecnica più pericolosa di questo nemico sono i Globi
| d'acqua perchè sono in grado di imprigionarvi, impedendovi di schivare il
| Thunder Slimer ed il suo Fulmine. Per questo motivo tenete sempre pronta
| l'Onda blu e rilasciatela per distruggere i Globi d'acqua. Una volta
| liberato il pavimento colpite ripetutamente il Thunder Slimer, aprendo il
| fuoco anche mentre scalate la parete, se necessario.

Dopo averlo sconfitto uscite da destra e superate le varie pareti lungo il
tragitto. In questo tratto incontrerete i Rush Roder: questi nemici a motore
si lanceranno continuamente contro di voi, perciò attaccateli dalla lunga
distanza, prima che entriate nel loro raggio d'azione. Agganciati al soffitto e
al pavimento invece sono presenti i Turn Cannon, in grado di sparare in varie
direzioni: attendete che aprano il fuoco lungo le diagonali e colpiteli
ripetutamente per distruggerli. Proseguite verso destra sino a raggiungere la
sezione successiva.

d. Zona Computer Qui dovrete affrontare una Mega Tortoise. Per eliminarla
facilmente preparate il Super Colpo ed attaccatela con
esso dalla distanza, avvicinandovipoco alla volta, in modo tale da evitare i
missili che vi scaglierà. Una volta eliminata, raggiungete la parete ad est e
scendete le scalette, ignorando il Cuore in alto poichè non siete ancora in
grado di raccoglierlo. Procedete verso sud, facendovi strada tra i due Rush
Roder, e poi occupatevi della coppia di Mega Tortoise situata più avanti.
Risalite il percorso e, come già accaduto nel Corridoio, le luci funzioneranno
ad intermittenza. Usate la stessa strategia attuata in precedenza ed avanzate
aprendo costantemente il fuoco per eliminare gli eventuali Hotarion che
compariranno da destra. Sulle varie pedane incontrerete anche due Ball de Voux
ed infine entrerete nella stanza del boss.

*** SPARK MANDRILL ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	1	2	porpora	3

Homing Torpedo	1	2
Rolling Shield	1	2
Shotgun Ice	3	4
Storm Tornado	1	2

ATTACCHI

1. Trivella [8 PV]

Spark Mandrill si lancia in avanti attaccando la parete con una trivella. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per interrompere la Carica bisogna colpire il boss con l'Onda blu.

2. Pugno [6 PV]

Spark Mandrill colpisce la parete con un pugno. Questa tecnica è molto rapida ma viene eseguita solo quando il boss si trova ai lati della stanza. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per evitare questa tecnica è sufficiente rimanere lontani dal boss.

3. Attacco in picchiata [6 PV]

Spark Mandrill si aggancia al soffitto ed avanza verso la parete opposta. Una volta trovatosi in corrispondenza del Robot, il boss si lascia cadere in verticale su di lui. Questa tecnica non è molto rapida nella sua esecuzione e per schivarla è sufficiente spostarsi dal punto di atterraggio del boss.

4. Sfere elettriche [4 PV]

Spark Mandrill colpisce il pavimento generando due sfere di energia che viaggiano lungo le pareti della stanza in direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutto il perimetro dello schermo.

Per schivarla bisogna oltrepassare le sfere con un salto, nel caso il Robot sia sul pavimento; oppure lanciarsi verso l'interno della stanza se 'X' si trova lungo la parete. Le sfere si esauriscono dopo aver percorso tutto il perimetro della stanza.

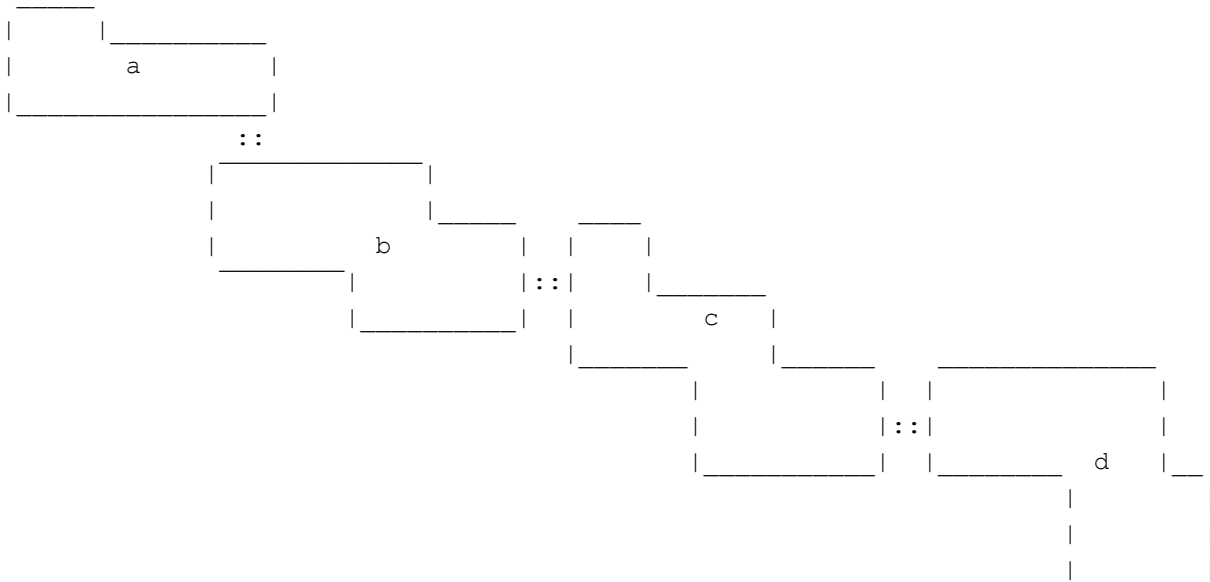
. Contatto [6 PV]

Spark Mandrill è un grosso gorilla munito di luci su tutto il corpo. Il boss possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Si muove compiendo rapidi balzi ed inoltre è in grado di avanzare rimanendo appeso al soffitto. Il suo attacco più pericoloso è la Trivella, contrastabile solamente con l'Onda blu perciò dovete sempre tener pronto il Super Colpo mentre lo affrontate. Rimanete a distanza dallo Spark Mandrill e attaccatelo esclusivamente con l'Onda blu. Quando il boss si appende al soffitto, scalate la parete verso cui si sta muovendo e colpitelo ripetutamente. Attendete che sia il più vicino possibile, poi scendete e passategli da sotto, in modo tale che atterrando rimanga il più lontano possibile da voi.

Possedendo lo Shotgun Ice, colpitelo con questa tecnica ed il boss rimarrà congelato, subendo 3 PV di danno ad ogni attacco. Attendete che Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma ELECTRIC SPARK, alla quale risulta debole Armored Armadillo.

NEMICI	OGGETTI
Batton Bone	Cuore
Batton M-501	Rolling Shield
Dig Labour	Sub Tank
Flammingle	
Metal Wing	
Mettool C-15	
Mole Borer	
Spiky	



a. Ingresso All'inizio del Livello troverete un carrello. State attenti a non toccare le sue estremità appuntite e salitevi a bordo per percorrere rapidamente tutta la discesa. Il carrello travolgerà ogni nemico lungo il percorso, eliminandolo sul posto. Durante il tragitto incontrerete i Batton Bone, i Flammingle e soprattutto il Batton M-501. Questo esemplare di pipistrello tondo ha la particolarità di rilasciare spesso la VITA BONUS dopo essere stato eliminato. Una volta che il carrello avrà spiccato il volo, saltate subito per atterrare sulle pedane. Fatevi strada tra i Batton Bone ed i Flammingle sino a raggiungere il condotto verticale.

b. Miniera Anzichè lasciarvi cadere, scivolote lungo la parete sinistra, sino a far muovere il Mole Borer, il carrarmato munito di grande schiacciasassi acuminato. Questo nemico è molto resistente e può uccidervi all'istante nel caso in cui veniate a contatto con le sue spine. Non appena si attiva, scalate nuovamente la parete, attendete che il nemico sia uscito dallo schermo e poi raccogliete il SUB TANK nell'angolo in basso a sinistra. Nel caso in cui non riusciate ad evitare in tempo il Mole Borer, dovrete necessariamente scappare da lui sino a quando il nemico non cadrà sulle spine situate più avanti.

Proseguite all'interno della miniera, eliminando i vari Batton Bone ed i Mettool C-15. Attraverso il percorso noterete in alto due Globi Arancioni grandi che però non potete raggiungere per ora. Essi possono essere raccolti solamente nel caso in cui distruggiate il Mole Borer, oppure scappiate da lui, prima che demolisca le pareti rocciose che conducono ai due oggetti. Superate le prime spine, facendovi strada tra i Batton Bone ed i Mettool C-15

e, dopo aver oltrepassato le seconde, incontrerete anche gli Spiky.
Avanzate verso destra e scalate la parete per iniziare la sezione successiva.

c. Secondo binario Anche qui è presente un carrello. Usatelo per attraversare rapidamente la sezione ed eliminare i Dig Labour. Saltate dal carrello solo quando urterà una parete situata accanto alle spine e fate attenzione ai tre Batton Bone in agguato sul soffitto. Arrivati al condotto verticale, scivolote lungo la parete est e poi lasciatevi cadere sulla sinistra, in modo tale da ritrovarvi dietro al Mole Borer. Colpitelo subito con il Fire Wave per eliminarlo in pochi istanti, senza dargli la possibilità di distruggere le pareti rocciose. Una volta eliminato, procedete verso destra e lungo il percorso troverete un condotto in alto dove è presente il CUORE. Superate poi la coppia di spine per entrare nell'ultima sezione del Livello.

d. Uscita Salite a bordo del carrello e fatevi trasportare da esso. Durante il tragitto, aprite il fuoco contro i Metal Wing, i volatili meccanici, e gli altri nemici. Al termine del binario il carrello spiccherà il volo: saltate da esso solo quando sarà arrivato alla porta che conduce al boss.

*** ARMORED ARMADILLO ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	3	6	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Carica [6 PV]

Armored Armadillo rotola sul pavimento e, una volta venuto a contatto con la parete, inizia a rimbalzare per tutta la stanza. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la Carica bisogna prima andare incontro al boss, oltrepassandolo con il salto, poi spostarsi continuamente per la stanza. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

2. Rotolamento [6 PV]

Armored Armadillo percorre il perimetro della stanza più volte, rotolando a velocità sempre più elevate. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere fermi sul posto e saltare sul posto con il giusto tempismo ogni volta che il boss si avvicina rotolando. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

3. Esplosione [6 PV]

Armored Armadillo è in grado di assorbire il Super Colpo e rilasciare la sua energia generando sfere che viaggiano lungo le otto direzioni cardinali. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e saltare sul posto non appena alza le braccia, in modo tale da schivare le sfere scagliate orizzontalmente.

4. Globi di energia [4 PV]

Armored Armadillo scaglia dal suo elmo una serie di globi di energia che si muovono orizzontalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla bisogna saltare sul posto per evitare ogni singolo colpo, oppure rimbalzare continuamente sulla parete sino al termine di essa.

5. Croce di energia [4 PV]

mentre rimbalza, Armored Armadillo può rilasciare quattro sfere di energia contemporaneamente, che si muovono lungo le direzioni ortogonali. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi in diagonale rispetto al punto dal cui vengono emesse le sfere.

6. Difesa [no]

Armored Armadillo è in grado di difendersi dai proiettili semplici di 'X' facendoli rimbalzare sulla sua corazza.

. Contatto [4 PV]

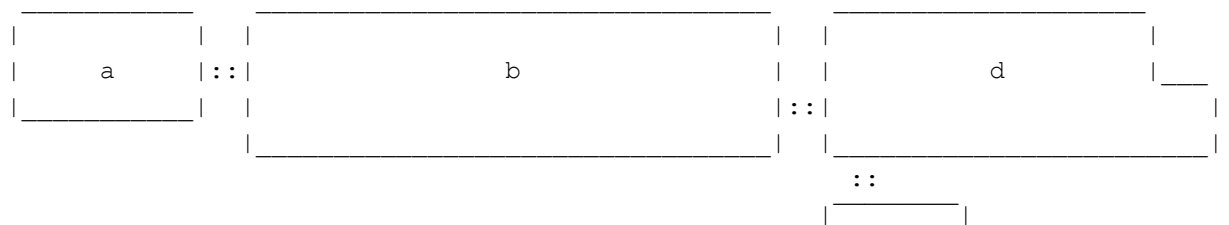
Armored Armadillo è un nemico corazzato in grado di difendersi. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. La sua caratteristica particolare è quella di poter assorbire il Super Colpo ed utilizzare la sua energia per attaccare 'X'. Per questo motivo dovrete aprire il fuoco solo con i proiettili semplici. L'unico momento in cui il boss è vulnerabile è quando rilascia i Globi di energia oppure pochi istanti dopo aver terminato la Carica ed il Rotolamento. Posizionatevi il più lontano possibile da lui ed attaccatelo ripetutamente, saltando sul posto per schivare i suoi colpi.

Possedendo l'Electric Spark, colpitelo con questa tecnica ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo 3 PV di danno. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. In questo caso il boss diverrà vulnerabile ai vostri attacchi anche mentre esegue la Carica o il Rotolamento perciò sarà molto più semplice colpirlo.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma ROLLING SHIELD, alla quale risulta debole Launch Octopus.

=====
SUBTERRANEAN BASE - Launch Octopus [06X05]
===== 'X' =====

Table with 2 columns: NEMICI and OGGETTI. NEMICI includes Amenhopper, Anglerge, Cruiziler, Gulpfer, Mega Tortoise, Sea Attacker, Sky Claw, Utuboros. OGGETTI includes Cuore, Homing Torpedo.



a. Costa Il primo nemico a farsi avanti è l'Amenhopper. Questa cavalletta è in grado di scivolare sull'acqua: sono sufficienti appena due colpi per distruggerla. Eliminate la Mega Tortoise e proseguite lungo il percorso abbattendo altri esemplari di questi nemici. Superate la collinetta per entrare nella sezione successiva.

b. Fondale Seguite la costa per arrivare sul fondo del mare. Quando siete sottacqua, i vostri salti raggiungeranno un'altezza maggiore del normale: sfruttate questa possibilità per schivare agevolmente i vari ostacoli. Dal fondale appariranno i Sea Attacker, cavallucci marini meccanici. Per eliminarli facilmente preparate il Super Colpo e rilasciatelo non appena i nemici compaiono dal fondale e prima che possano lanciarsi in avanti. Oltrepassate le varie spine sino a quando non comparirà l'Anglerge.

mini boss: ANGLERGE \

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	32	32	giallo	32
Chameleon Sting	32		verde	32
Electric Spark	11	3	blu	16
Fire Wave	.	.	porpora	16
Homing Torpedo	32	32		
Rolling Shield	32	16		
Shotgun Ice	32	16		
Storm Tornado	7	2		

1. Carica [4 PV]
se si viene inquadrati dal faro montato sul dorso dell'Anglerge, il nemico si lancerà orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico saltando sia quando si lancia in avanti, sia quando torna nel lato destro dello schermo.

2. Torpedini [2 PV]
l'Anglerge rilascia quattro torpedini che si muovono in orizzontale e verticale. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il nemico può far ricadere le torpedini direttamente sul pavimento oppure farle allineare e poi farle avanzare in orizzontale. In ogni caso è possibile distruggere le torpedini con le armi.

3. Risucchio [no]
l'Anglerge risucchia l'acqua, attirando a sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di arrivare a contatto con l'Anglerge bisogna muoversi costantemente verso sinistra oppure saltare di continuo per rimanere al di fuori del vortice.

4. Soffio [no]
l'Anglerge emette orizzontalmente un getto d'acqua, allontanando da sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di essere allontanati da lui bisogna muoversi costantemente verso destra oppure

| saltare di continuo per rimanere al di fuori del vortice.

| . Contatto [4 PV]

| L'Anglerge è un grosso pesce meccanico ancorato al fondale. Il nemico si
| sposta raramente e non è in grado di voltarsi. Il suo punto debole
| principale è la turbina montata sul muso, che però è protetta da uno
| scudo metallico perciò, per colpire l'Anglerge dovrete necessariamente
| aprire il fuoco quando la difesa è abbassata.

| Una volta apparso, rimanete sul lato sinistro dello schermo ed usate il
| Super Colpo per danneggiarlo dalla distanza. Usate questa tecnica anche
| per distruggere le Torpedini che vi scaglierà contro e saltate per uscire
| dal vortice d'acqua, quando il nemico esegue il Risucchio. Colpendoli più
| volte potrete distruggere sia il faro montato sul dorso del pesce,
| impedendogli così di eseguire la Carica, sia il suo scudo metallico,
| rendendo poi più facile danneggiare il nemico.

Superate le spine successive per incontrare i Gulpfer. Questi pesci sono in
grado di ingoiare 'X' e causargli danni gradualmente. Quando ciò accade, aprite il
fuoco ripetutamente per distruggerli dall'interno. Proseguite sino ad
incontrare un secondo Anglerge. Lo scontro è simile al precedente con l'unica
differenza che questa volta saranno presenti anche le spine sul fondo del mare
e quindi dovrete fare maggiore attenzione quando il nemico vi spinge via o vi
avvicina a lui. Nella zona accanto sono presenti sul fondale delle turbine che
generano correnti ascensionali. Saltatevi dentro per uscire dall'acqua e
raggiungere la struttura superiore, dove è presente un Globo Arancione grande.

d. Macerie Avanzate lungo il fondale sino a quando nel mare non
compariranno bombe di profondità. Sfruttate la turbina accanto
alle spine per raggiungere la superficie e salire a bordo del Cruilizer.
Questo nemico non causa danni venendoci a contatto. Una volta su di esso,
posizionatevi il più possibile sulla sinistra ed aprite il fuoco contro il
globo luminoso montato sul Cruiziler, che indica il suo punto vulnerabile,
facendo attenzione agli Sky Claw. Usate il Fire Wave per distruggerlo
rapidamente e, una volta affondato, il nemico demolirà il portale situato sul
fondale, liberando così l'accesso per la Caverna.

c. Caverna Raggiungete il fondo della sezione ed entrate nella grande
sala sulla destra. Qui sono presenti diverse spine lungo il
fondale ed affronterete l'Utuboros.

mini boss: UTUBOROS \

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	11	11	giallo	32
Chameleon Sting	32		verde	32
Electric Spark	32	4	blu	16
Fire Wave	.	.	porpora	16
Homing Torpedo	32	32		
Rolling Shield	32	16		
Shotgun Ice	32	16		
Storm Tornado	8	2		

| l'Utuboros si limita solo a nuotare senza curarsi dei movimenti del
| Robot (Contatto: 4 PV)

| L'Utuboros è un lungo serpente segmentato che si incontra sul fondo del |
| mare. Non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. |
| Subirete danni solo venendo a contatto con la testa oppure con la coda |
| del nemico, che sono anche gli unici suoi punti vulnerabili. Per poter |
| eliminare questo nemico rimanete nella parte bassa dello schermo ed |
| aprite il fuoco contro di lui quando si trova all'altezza adatta. |
| |
| In alternativa, saltategli in groppa, posizionandovi sul primo segmento |
| dopo la sua testa, quando nuota verso l'alto, e da questa posizione |
| aprite il fuoco sul suo punto vulnerabile. Quando l'Utuboros invece nuota |
| verso il basso, spostatevi e raggiungete l'ultimo segmento prima della |
| coda, per poi colpirla ripetutamente. Usando questa strategia dovrete |
| fare attenzione nel seguire tutti i movimenti del nemico. Man mano che |
| subisce danni, l'Utuboros diventa gradualmente di colore rosso. |

Dopo averlo sconfitto proseguite verso destra per trovare nella saletta accanto
il CUORE. Infine scalate nuovamente il condotto aperto dal relitto del
Cruiziler per tornare nella sezione precedente.

d. Macerie Avanzate verso est fino a quando non comparirà un altro
Utuboros. Lo scontro è identico al precedente solo che questa
volta non ci saranno le spine ed il nemico potrà entrare ed emergere dal
fondale marino. Usate la stessa strategia già applicata in precedenza per
eliminarlo e poi abbattete i vari Gulpfer prima di entrare nella sala del boss.

*** LAUNCH OCTOPUS ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	.	.	porpora	3
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	3	4		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Missili [2 PV]

Launch Octopus scaglia dalle sue spalle due serie da tre missili ognuna.
Questi viaggiano orizzontalmente e lungo le diagonali con una discreta
velocità. Per schivare questo attacco bisogna oltrepassare i missili con un
salto oppure usare lo Scatto per passarvi da sotto. È possibile distruggere
i Missili usando le armi del personaggio.

2. Piranha [2 PV]

Launch Octopus scaglia dai suoi tentacoli quattro piranha. Essi funzionano
come missili ad inseguimento e si muoveranno a gran velocità contro il
Robot. Il modo migliore per contrastare questa tecnica è quella di caricare
il Super Colpo e rilasciarlo non appena il boss la esegue, in modo tale da
eliminare tutti i piranha con un solo attacco. È possibile distruggere i
colpi nemici usando le varie armi di 'X'.

3. Turbine [grad]

Launch Octopus ruota su sè stesso generando un turbine sottomarino e
muovendosi verticalmente lungo di esso. Questa tecnica attrae a sè il Robot
e, se questi viene a contatto con il boss, il Launch Octopus gli causerà
danni gradualmente, ripristinando i propri PV. Per evitare di essere afferrati

è sufficiente allontanarsi costantemente dal turbine mentre, per rompere la presa, bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni. Il Launch Octopus è inattaccabile mentre esegue questa tecnica.

. Contatto [4 PV]

Il Launch Octopus è un polipo meccanico dotato di lunghi tentacoli. Si muove compiendo alti balzi con discreta velocità ed è molto aggressivo. Dovete rimanere sempre il più lontano possibile da lui ed attaccarlo solo con il Super Colpo e solo quando apre lui il fuoco per primo: in questo modo potrete distruggere sia i Missili che i Piranha che vi scaglierà contro e contemporaneamente danneggiarlo.

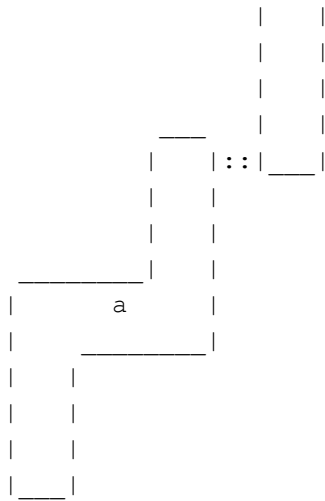
Usando il Rolling Shield, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire poi saranno i Missili.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma HOMING TORPEDO, alla quale risulta debole Boomerang Kuwanger.

```
=====
FORTRESS TOWER - Boomerang Kuwanger                                     [06X06]
===== 'X' =====
```

- | NEMICI | OGGETTI |
|---------------|------------------|
| Dodge Blaster | Boomerang Cutter |
| Hoganmer | |
| Ladder Yadder | |
| Mega Tortoise | |
| Sine Faller | |
| Slide Cannon | |
| Spiky | |
| Turn Cannon | |





a. Corridoio Laser Salite le varie scale sino ad incontrare sulla sinistra un Hoganmer. Il suo scudo è in grado di respingere i proiettili e l'unico momento in cui è abbassato avviene quando l'Hoganmer attacca con la sua mazza chiodata. Preparate il Super Colpo, avvicinatevi abbastanza per costringere l'Hoganmer ad attaccare e, dopo aver schivato la mazza chiodata, rilasciate subito il Super Colpo prima che il nemico si rimetta in posizione di difesa. Più in alto è presente un Dodge Blaster. Questo cannone tende a schivare i proiettili muovendosi verso l'alto e dovrete usare l'Onda blu, oppure l'Electric Spark, per abbatterlo con facilità. Continuate la salita e questa volta, anzichè affrontare i nemici, usate lo Scatto dalla piccola pedana sulla destra per oltrepassare l'Hoganmer e raggiungere rapidamente le scale sulla sinistra. Schivate i colpi dei Dodge Blaster e proseguite verso est.

Lungo il percorso troverete diversi Ray Trap. Questi meccanismi sono inattaccabili ed apriranno il fuoco tutti assieme solo quando si tocca il sottile raggio rosso che collega le fotocellule. Equipaggiatevi con l'Homing Torpedo ed utilizzatelo per abbattere i vari Sine Faller, piccoli automi volanti che scenderanno dall'alto, mentre attraversate con cautela il corridoio. Aiutatevi con lo Scatto per superare le fotocellule orizzontali. Salite tramite la scala al termine del percorso e fatevi strada attraverso le varie Mega Tortoise. Al termine della scalata saltate sulla lunga pedana sulla destra per entrare nella sezione successiva.

b. Condotto spinoso Questo lungo camino è ricoperto di corrente elettrica lungo le pareti che vi causerà danni ingenti. Una volta saliti a bordo dell'elevatore, questi inizierà a muoversi verso l'alto. Lungo il percorso dovrete evitare di farvi schiacciare dalle pedane spinose, che vi elimineranno istantaneamente, inoltre dovrete fare attenzione all'arrivo degli Spiky. Equipaggiatevi con l'Electric Spark o con il Rolling Shield, in modo tale da eliminare i nemici con un solo attacco, ed utilizzate lo Scatto per schivare facilmente le pedane. Al termine del condotto procedete verso destra.

c. Zona esterna In questa sezione affronterete due tipi di nemici lungo la scalata. I Ladder Yadder, semplici lucertole che si muovono solamente lungo le scale, e gli Slide Cannon. Questi ultimi sono montati sulle varie pedane retrattili. Una volta sullo schermo, questi nemici aprono il fuoco una sola volta prima di rientrare nella parete, perciò avrete poco tempo per attaccarli con il Super Colpo. Iniziate la scalata e distruggete il primo Slide Cannon. Al piano superiore invece limitatevi ad eliminare il

Ladder Yadder per poter utilizzare la scala. Proseguite la salita ed occupatevi dei vari nemici, sino a quando non troverete il Cuore. Per ora ignoratelo perchè non siete in grado di raccogliarlo ed entrate nella sezione successiva.

d. Reattore Qui troverete diversi Turn Cannon montati su pedane volanti. Eliminateli mentre sparano in diagonale e salite sulle loro piattaforme per proseguire. Fate attenzione ai Dodge Blaster ed infine entrate nella stanza del boss.

*** BOOMERANG KUWANGER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	1	2	porpora	3
Homing Torpedo	3	4		
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Lancio [4 PV]

Boomerang Kuwanger scatta verso 'X', lo afferra con le sue corna e lo scaglia violentemente contro il soffitto. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss con il salto quando si trova ancora in fase di scatto. Nel caso in cui Boomerang Kuwanger manchi la presa, il boss rimarrà sbilanciato ed indifeso per alcuni istanti.

2. Boomerang [2 PV]

Boomerang Kuwanger lancia le sue corna contro 'X'. Queste possiedono una discreta velocità, coprono una vasta area e alla fine tornano dal boss. Non è possibile distruggerle o respingerle in alcun modo e per schivarle bisognerà necessariamente oltrepassarle con un salto.

3. Teletrasporto [no]

Boomerang Kuwanger è in grado di teletrasportarsi in un punto qualsiasi del pavimento. Per evitare di venire a contatto con lui bisogna posizionarsi al centro della stanza e muoversi verso la parete più lontana dalla zona in cui ricompare il boss. Boomerang Kuwanger è in grado di usare questa tecnica ripetutamente.

. Contatto [4 PV]

Boomerang Kuwanger è un insetto in armatura dotato di corna. È rapidissimo nei movimenti ed è molto aggressivo. Per sconfiggerlo dovrete avere buoni riflessi. Il boss tenderà a scattare in avanti durante il suo breve periodo di invincibilità perciò dopo averlo colpito una volta, smettete di attaccarlo e preparate il Super Colpo. Attendete che Boomerang Kuwanger ritorni vulnerabile e colpitelo con questa tecnica. Il boss non è in grado di teletrasportarsi mentre le sue corna sono ancora in volo, quindi forzatelo a lanciare il Boomerang. Mentre caricate il Super Colpo, rifugiatevi negli angoli superiori della stanza e, quando Boomerang Kuwanger vi scaglierà contro le corna, saltate verso l'interno della stanza ed attaccatelo non appena atterrate.

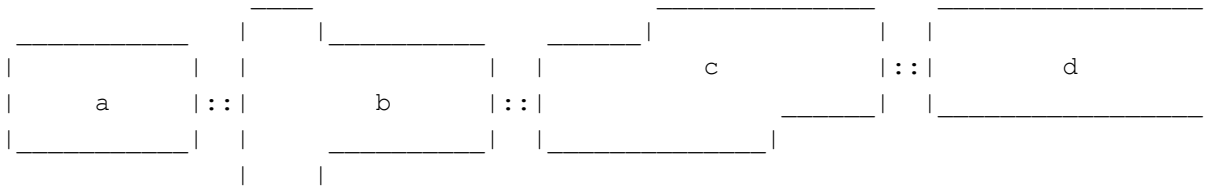
Usando l'Homing Torpedo, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma,

non dovrete più curarvi del Teletrasporto poichè i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma BOOMERANG CUTTER, alla quale risulta debole Sting Chameleon.

```
=====
RECON BASE RUINS - Sting Chameleon                                     [@6X07]
===== 'X' =====
```

NEMICI	OGGETTI
Amenhopper	Chameleon Sting
Armor Soldier	Cuore
Axe Max	Potenziamento per il Cannone
Crag Man	Power Armor
Creeper	Vita Bonus
Hoganmer	
Iworm	
Jamminger	
Mad Pecker	
Planty	
RT-55J	



a. Bosco Avanzate lungo il sentiero ed eliminate l'Amenhopper presente. All'interno dello stagno è situato un Planty. Questi piccoli nemici nascosti dai cespugli sono vulnerabili solo quando mostrano gli occhi, perciò caricate il Super Colpo e rilasciatelo non appena essi si muovono. Distruggete l'Axe Max successivo e proseguite verso est, facendovi strada tra i nemici. Prima di accedere alla sezione successiva noterete una piccola rampa marrone. Lasciatevi scivolare lungo la parete sinistra sotto di essa ed entrate nel condotto.

b. Caverna Mentre state ancora scivolando, troverete sulla parete destra una colonna di blocchi fragili. Rimbaltate su di essi per distruggerli tutti ed atterrate sul gradino in basso. Da qui usate lo Scatto verso est e saltate per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è situato il CUORE. Grazie alla presenza dell'acqua, 'X' arriverà con il salto ad un'altezza tale da atterrare sulla sporgenza. Per tornare indietro, usate lo Scatto verso sinistra e poi saltate, in modo tale da raggiungere il lato est del gradino per poi rimbalzarvi sopra. Tornate alla piccola rampa marrone e da qui usate lo Scatto verso destra e saltate in direzione della parete in alto. Dopo averla scalata, in cima affronterete l'automa RT-55J.

```
_____
| mini boss: RT-55J \ _____
|_____
| ARMI DI 'X'          nor sup          X-BUSTER
| Boomerang Cutter   16   .           giallo   16
|_____
```

Chameleon Sting	16	verde	8
Electric Spark	8	blu	4
Fire Wave	4	porpora	.
Homing Torpedo	11	.	.
Rolling Shield	8	.	.
Shotgun Ice	16	.	.
Storm Tornado	1	.	.

1. Affondi [4 PV]

RT-55J attacca con una rapida serie di affondi delle sue tenaglie. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure scalare le pareti laterali.

2. Presa [2 PV]

RT-55J lancia in avanti la sua tenaglia e, nel caso riesca ad afferrare il Robot, lo scaglia violentemente contro il pavimento. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico, oppure oltrepassare la tenaglia con il salto sia quando viene scagliata, sia quando torna indietro.

3. Trascinamento [2 PV]

quando si trova vicino ad una parete, RT-55J lancia in avanti la sua tenaglia e, agganciandosi al muro, si trascina in avanti per travolgere il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna rimbalzare sulla parete ed oltrepassare il nemico con un salto mentre questi avanza.

. Contatto [2 PV]

RT-55J è un automa verde fornito di due grosse tenaglie. Si muove compiendo balzi e non è molto aggressivo. L'unico suo punto vulnerabile è la piccola testa. Rimanete lontani dal nemico, in modo tale da non farvi afferrare dalla tenaglia e saltate per colpirlo ripetutamente alla testa. RT-55J tenderà a lanciarsi contro di voi usando i suoi balzi perciò dovrete passare sotto il nemico, usando anche lo Scatto se necessario, mentre questi è ancora in aria.

Una volta sconfitto apparirà la capsula del POTENZIAMENTO PER IL CANNONE. La parete sinistra andrà in pezzi e finalmente potrete esplorare la grotta sottostante. Al suo interno cadranno costantemente blocchi dal soffitto ma, grazie al Potenziamento per l'Elmo, essi non vi causeranno danni. Fate però attenzione ai Crag Man. Questi nemici inizialmente rimarranno appesi al soffitto, camuffati da roccia. Una volta che vi avvicinerete, essi cadranno sul pavimento, rivelando la loro vera forma. Preparate il Super Colpo e scagliatelo non appena i nemici mostrano il loro vero aspetto, continuando l'offensiva prima che i Crag Man lancino i massi. Fatevi strada tra questi nemici sino ad uscire dalla grotta.

c. Pendio Lungo il percorso incontrerete sui tronchi alcuni picchi meccanici, i Mad Pecker. Questi nemici non si spostano mai dalla pianta e generano continuamente dei piccoli vermi verdi, i Creeper. Per eliminarli potete colpirli alle spalle oppure distruggere i tronchi. Fate attenzione ai Planty e, una volta giunti alla collina, eliminate oppure ignorate l'Hoganmer e distruggete la vetrata in alto per raccogliere una VITA BONUS. Superate la discesa per trovare una POWER ARMOR ed infine raggiungere l'ultima sezione del Livello.

d. Palude Venendo a contatto col fango, il Robot sprofonderà perciò saltate costantemente per rimanere a galla. Eliminate i Jamminger e gli Amehopper e fate attenzione all'Armor Soldier che vi attaccherà a breve. Arrivati alla struttura metallica troverete su di essa un Globo Arancione grande. Eliminate poi il secondo Armor Soldier per entrare nella stanza del boss.

*** STING CHAMELEON ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	3	4	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	2	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Lingua [4 PV]

Sting Chameleon colpisce con la sua lingua in direzione del personaggio. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Comete [4 PV]

Sting Chameleon emette dalla bocca tre comete in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, in modo tale da posizionarsi tra una cometa e l'altra oppure oltrepassare Sting Chameleon con un salto mentre apre il fuoco.

3. Pioggia [2 PV]

Sting Chameleon si aggancia al soffitto tramite la sua lingua e oscillando fa piovere un gran numero di spine. Questa tecnica copre tutta la schermata e per schivarla bisogna muoversi costantemente a destra e a sinistra.

4. Aculei [2 PV]

Sting Chameleon oscilla la sua coda scagliando tre aculei lungo le diagonali. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Generalmente il boss la utilizza quando si trova in uno degli angoli superiori, perciò per schivarla è sufficiente posizionarsi al rispettivo angolo opposto e da qui spostarsi leggermente oppure saltare, a seconda dei casi.

. Contatto [4 PV]

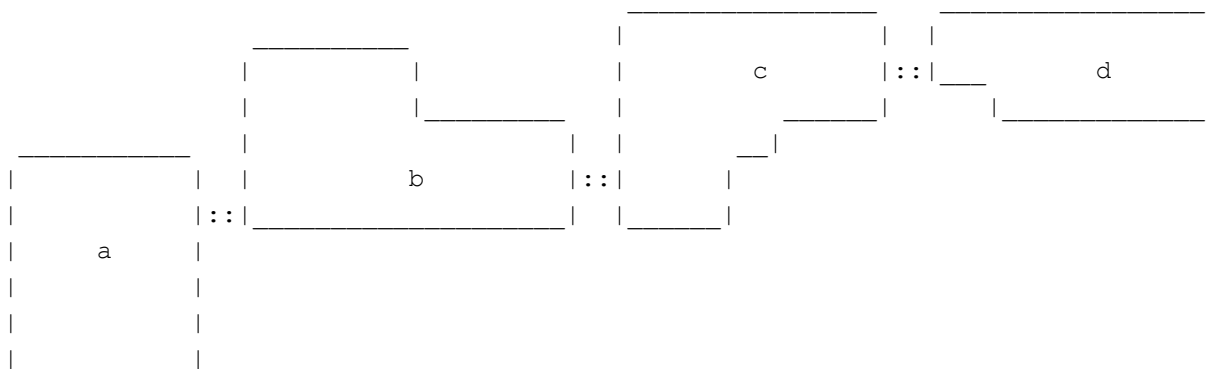
Sting Chameleon è una lucertola verde dalla lunga lingua. Si muove con grande agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di mimetizzarsi con lo sfondo ma la sua posizione rimane comunque identificabile per via dello sfasamento di immagine. Durante lo scontro dovete rimanere lontani dallo Sting Chameleon e fare attenzione ai suoi spostamenti. Occupatevi di schivare i suoi attacchi ed intanto preparate il Super Colpo. Usatelo contro di lui mentre si sta per appendere al soffitto oppure quando cerca di colpirvi con la lingua.

Usando il Boomerang Cutter, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di

agganciarsi al soffitto.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma CHAMELEON STING, alla quale risulta debole Storm Eagle.

```
=====
NEW-TYPE AIRPORT - Storm Eagle                                     [@6X08]
===== 'X' =====
NEMICI      OGGETTI
Ball de Voux      Cuore
Flamer           Potenzamento per la Corazza
Gun Volt         Storm Tornado
Hoganmer        Sub Tank
Lift Cannon     Vita Bonus
Mettool C-15
Sky Claw
```



a. Zona Elevatori Avanzate verso destra e salite sulle pedane mobili. Queste seguono un binario stabilito perciò dovrete essere precisi nel saltare verso quelle delle zone superiori. Aprite il fuoco con l'Homing Torpedo, in modo tale da non dovervi preoccupare di mirare contro gli Sky Claw mentre siete a bordo di una pedana. Ignorate gli Hoganmer sulla destra e proseguite la salita. Raggiungete il punto più alto possibile lungo i binari e da qui usate lo Scatto verso ovest, saltando e rimanendo il più possibile sulla sinistra. Se fatto correttamente, atterrerete in cima all'edificio iniziale, dove è presente il CUORE. Ritornate in cima e proseguite nella sezione successiva.

b. Torre di controllo Qui troverete subito un Lift Cannon. Il dispositivo è identico al Turn Cannon, solo che è montato su una colonna mobile. Usate l'Homing Torpedo per distruggerlo oppure attendete che si abbassi quanto basta per essere colpito. Eliminate i due Gun Volt per raggiungere la zona dove sono presenti le pedane mobili. Su di esse potrete trovare i Flamer, dei lanciafiamme meccanizzati: distruggeteli prima di saltare sulle loro pedane. Dal bordo del pavimento, abbattete il primo Flamer e salite sulla sua piattaforma. Da qui sfruttate le altre pedane per raggiungere la torre in alto a sinistra. Aprite il fuoco sulla vetrata per generare una apertura e raccogliere così il SUB TANK. All'interno di questo edificio è presente anche un Gun Volt, la cui eliminazione manderà in frantumi tutte le vetrate. Tornate sulle pedane mobili e proseguite verso destra, abbattendo i vari Flamer.

c. Cantiere All'inizio di questa sezione è presente una parete alta e stretta. Una volta in cima ad essa, lasciatevi cadere verso destra, raggiungendo così un'ampia rientranza. Arrivati nel punto più basso, proseguite in direzione est e scalate la parete orientale, demolendo i blocchi fragili. In questo modo potrete accedere in una zona segreta, dove è situata la capsula contenente il POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA. Tornate poi nella zona superiore, eliminate gli Sky Claw e raggiungete la parte a nord ovest per raccogliere una VITA BONUS. Seguite il percorso verso sud est, ignorando i vari Mettool C-15, e fatevi strada tra gli Sky Claw ed i Ball de Voux.

d. Astronave Arrivati sul ponte della Death Rogumer, la nave madre dei Maverick, essa prenderà il volo ed a breve affronterete il boss della località, che comparirà dal cielo.

*** STORM EAGLE ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	3		verde	1
Electric Spark	1	2	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [6 PV]
Storm Eagle vola nel cielo e si lancia diagonalmente in picchiata oppure attraversa orizzontalmente lo schermo. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi dalla traiettoria del boss, sfruttando anche lo Scatto se necessario, oppure saltare per oltrepassarlo. Storm Eagle può eseguire diversi attacchi in successione.
2. Piume [4 PV]
Storm Eagle lancia in aria una serie di piume che, dopo essere ricadute sul pavimento, detonano. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi tra una piuma e l'altra e poi saltare per evitare la detonazione.
3. Pulcini [1 PV]
mentre è in volo, Storm Eagle genera un uovo dal quale fuoriescono quattro pulcini che volano orizzontalmente. Questo attacco non è molto rapido inoltre è possibile distruggere i nemici con le armi. Usando il Super Colpo si potranno eliminarli tutti con un solo attacco.
4. Tornado [no]
quando è a terra, Storm Eagle emette orizzontalmente un lungo tornado. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via.
5. Colpo d'ala [no]
mentre è a terra Storm Eagle sbatte le sue ali creando una corrente d'aria. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via.

Storm Eagle è una grande aquila meccanica. Non è molto rapida nel muoversi, nè particolarmente aggressiva. Affronterete questo boss a bordo della Death Rogumer e qui non ci saranno pareti o soffitti da sfruttare, inoltre dovrete fare attenzione a non cadere dall'astronave. All'inizio della battaglia, aprite subito il fuoco verso il boss e non fatevi spingere via dal Colpo d'ala. Una volta che questi inizierà a volare, preparate il Super Colpo per poi usarlo contro i Pulcini, oppure contro Storm Eagle mentre esegue l'Attacco in picchiata. Quando invece il boss tornerà sull'astronave, avvicinatevi il più possibile a lui ed attaccatelo ripetutamente, facendo attenzione a non farvi allontanare troppo dal Tornado. Controllate bene la posizione in cui atterra Storm Eagle, in modo tale da non permettergli di chiudervi in un angolo per poi farvi cadere dall'astronave spingendovi via da lui.

Usando il Chameleon Sting, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma STORM TORNADO, alla quale risulta debole Flame Mammoth.

```
=====
  RECUPERO OGGETTI                                     [06XRC]
===== 'X' =====
Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.
```

|| La base dei Maverick Hunter riceve un messaggio da Zero: il Robot rosso ha || individuato il rifugio di Sigma. 'X' è intenzionato a raggiungere subito il || suo compagno ma Zero gli consiglia di utilizzare un percorso diverso, || in modo tale da dividere le forze nemiche.

Ora nella schermata generale delle località appariranno gradualmente le varie parti di cui è composta il Sigma Palace. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente i Livelli precedenti per raccogliere i vari Potenziamanti rimasti. Per tornare alla schermata delle località, selezionate 'Escape' dall'icona della chiave inglese nella Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss del Livello.

Alcune località subiranno cambiamenti esplorandole dopo aver sconfitto determinati boss:

Prototype Weapons Plant

tornandoci dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo del Livello risulterà solidificato e sarà possibile camminarci sopra senza subire alcun danno, inoltre non verranno più generate le fiammate.

Recon Base Ruins

tornandoci dopo aver sconfitto Launch Octopus, sarà presente l'acqua nella Caverna, che renderà possibile il recupero del Cuore.

Electromagnetic Power Plant

tornandoci dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, le scintille presenti nella prima sezione scompariranno ed il Thunder Slimer non potrà più scagliare fulmini.

Cuore x3
Hadoken
Sub Tank x2

Electromagnetic Power Plant: Tubi & Zona Computer

All'inizio del Livello, seguite il percorso rimanendo sempre nella parte più bassa dello schermo. Al termine troverete il SUB TANK dietro una parete. Usate il Boomerang Cutter verso il basso per recuperare l'oggetto.

Recatevi poi all'inizio della Zona Computer, dove è presente il CUORE sulla pedana a nord est. Scivolate lungo la parete e scagliate il Boomerang Cutter verso l'alto per raccogliere l'oggetto.

Fortress Tower: Zona esterna

Una volta raggiunta la base del Reattore, voltatevi verso destra e lanciate il Boomerang Cutter verso l'alto per raccogliere il CUORE situato sulla sporgenza all'aperto.

Prototype Weapons Plant: Settore minerario

Grazie al congelamento del metallo fuso, ora potrete avanzare lungo il fondo della sezione senza subire danni. Recatevi nell'angolo di sud est per trovare il CUORE. Dopo averlo fatto, sfruttando le pedane presenti, tornate nella zona a nord ovest, dove è presente la Vita Bonus. Da qui, scattate e saltate verso sinistra sino a trovare una rientranza nella parete occidentale. Demolite i blocchi fragili con la testa per trovare un SUB TANK.

Energy Mine Ruins: Uscita

Prima di ottenere l'Hadoken dovrete aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank e tutti gli altri Potenzamenti. Dall'inizio dell'esplorazione dovrete attraversare tutta la località senza subire neanche un PV di danno e salire a bordo del carrello situato nella parte finale del Livello, seguendo tutto il percorso. Giunti al termine della corsa, il carrello percorrerà una rampa per poi lanciarsi nel vuoto. Mentre siete ancora in aria, usate lo Scatto e saltate verso destra, in modo tale da raggiungere la parete per poi scalarla. In cima ad essa è presente la capsula dell'HADOKEN. Un metodo per rendere più semplice l'attraversamento della località consiste nell'utilizzare il Super Colpo del Chameleon Sting e del Rolling Shield per evitare di subire danni.

=====

SIGMA PALACE 1

[@6X09]

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

NEMICI

OGGETTI

Anglerge

nessuno

Boomerang Kuwanger

Dodge Blaster

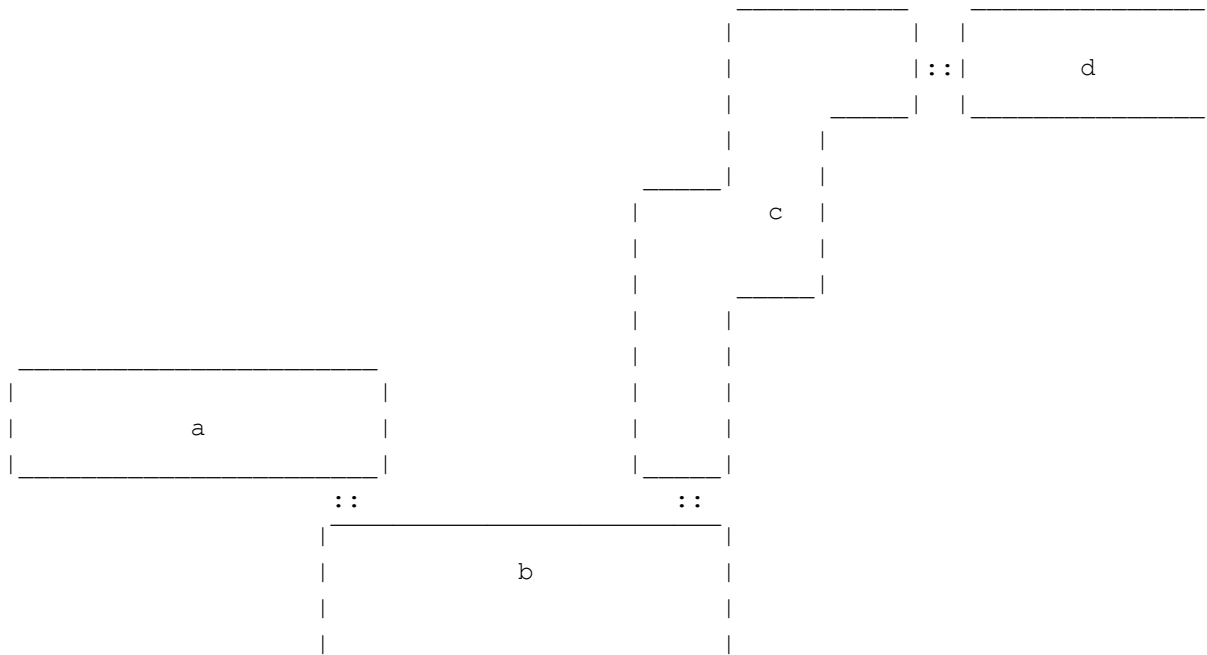
Flamer

Gulpfer

Hoganmer

Jamminger

Launch Octopus
 Mega Tortoise
 Mettool C-15
 Rush Roader
 Sea Attacker
 (boss) Bospider



a. Zona Mortai Una volta iniziata l'esplorazione di questa località, procedete verso destra, eliminando le Mega Tortoise ed i Jamminger. Usate lo Storm Tornado per distruggerli con un solo attacco ed infine entrate in acqua.

b. Lago sotterraneo Fate attenzione ai Sea Attacker che compariranno dal fondale e più avanti affronterete un Anglerge. La strategia è identica a quella usata durante il secondo scontro presso la Subterranean Base ma ora potrete utilizzare i Super Colpi dello Storm Tornado o dell'Electric Spark per sconfiggere il nemico in pochi secondi. Superate le spine e fatevi strada tra i vari Gulpfer per entrare nella stanza del primo Maverick.

LAUNCH OCTOPUS

Usando il Rolling Shield, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire poi saranno i Missili. Uscite poi dall'acqua per accedere alla sezione successiva.

c. Doppia torre Mentre siete ancora sulla scala, usate il Boomerang Cutter per eliminare il Rush Roader e proseguire la scalata. In questa sezione equipaggiate l'Homing Torpedo poichè i nemici sono posizionati a diverse altezze e non è sempre possibile mirare con precisione. In caso di difficoltà, usate il Super Colpo dell'Electric Spark per eliminare tutti i nemici nelle vicinanze. Proseguite verso nord, evitando gli Hoganmer, e, una volta giunti al piano superiore, rimanete nella zona sinistra dello schermo per continuare il percorso. Saltate da una pedana all'altra e poi

avanzate in direzione nord est. In questa seconda scalata usate lo Storm Tornado per farvi strada tra i nemici, specialmente gli Hoganmer. Giunti in cima, entrate nella stanza del Maverick.

BOOMERANG KUWANGER

Usando l'Homing Torpedo, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma, non dovrete più curarvi del Teletrasporto poichè i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

d. Reattore In quest'ultima parte della località, usate il Rolling Shield per eliminare i Mettool C-15, poichè in grado di distruggerli anche mentre sono nascosti sotto il loro casco. Per gli altri nemici invece è sufficiente aprire il fuoco con lo Storm Tornado. Infine entrate nella stanza del boss.

*** BOSPIDER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	1	2	porpora	3
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	3	4		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

. Ragni [4 PV]

Bospider lancia sul pavimento quattro piccoli ragni che si muovono in orizzontale, per poi scalare le pareti ed uscire dallo schermo. La tecnica non è molto rapida ed inoltre è possibile distruggere i ragni con le armi ed oltrepassarli con il salto. Può capitare che il boss interrompa la discesa per rilasciare altri ragni.

. Contatto [8 PV]

Bospider è un grosso ragno cibernetico. Possiede una notevole velocità ma non è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di muoversi esclusivamente lungo percorsi fissi. Questi sono realizzati da colonne e righe che cambiano continuamente disposizione. Il suo unico punto debole è la sfera rossa che appare brevemente sull'addome quando il boss raggiunge il pavimento.

Il comportamento di Bospider è ciclico durante lo scontro: vengono generati i possibili percorsi, il boss lancia o meno i ragni prima di scendere, mostra la sfera rossa per pochi istanti e fugge via.

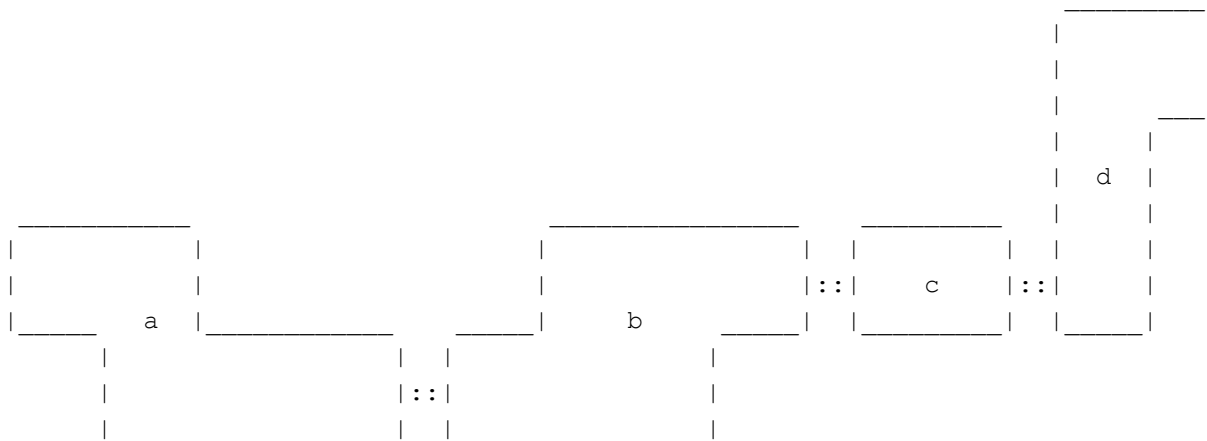
Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli 3 PV di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

NEMICI

OGGETTI

- Armor Soldier
- Armored Armadillo
- Ball de Voux
- Batton Bone
- Gun Volt
- Hotarion
- Jammer
- Mole Borer
- Spark Mandrill
- Storm Eagle
- Turn Cannon
- (boss) Rangda Bangda

- Power Armor



a. Miniera Eliminate i Batton Bone e all'interno della località troverete diversi ostacoli di roccia che vi bloccheranno il passaggio: per demolirli in pochi secondi usate lo Storm Tornado. Con la stessa arma potrete anche eliminare subito l'Armor Soldier che vi attende al piano inferiore. Procedete verso destra e salite a bordo della Power Armor ed anche con essa riuscirete a distruggere le rocce con pochi attacchi. Lungo il percorso inferiore è presente un Globo Arancione grande.

Superate le spine e, una volta che il Mole Borer inizia a venirvi incontro, fuggite subito verso sinistra, oltrepassandole di nuovo, in modo tale che il nemico cada su di esse, venendo eliminato all'istante. Riprendete il cammino, sconfiggendo un Armor Soldier ed abbattendo altri due ostacoli, sino ad arrivare in un'altra zona che possiede un'apertura nel soffitto.

Da essa scenderà a breve un secondo Mole Borer perciò, se siete ancora a bordo della Power Armor, usatela contro il nemico e, anche venendo distrutta, la sua esplosione eliminerà il Mole Borer. Se invece siete a piedi, demolite gli ostacoli dalla lunga distanza con lo Storm Tornado e questo sarà possibile anche se essi non sono visibili sullo schermo. In seguito, rilasciate il Super Colpo di questa stessa arma in corrispondenza dell'apertura nel soffitto ed usate subito lo Scatto per proseguire. In questo modo il Mole Borer atterrerà in corrispondenza del turbine d'aria, venendo distrutto in pochi istanti. Infine superate le spine ed entrate nella stanza del Maverick.

ARMORED ARMADILLO

Usando l'Electric Spark, il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo 3 PV di danno. Una volta privato dell'armatura Armored

Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. In questo caso il boss diverrà vulnerabile ai vostri attacchi anche mentre esegue la Carica o il Rotolamento perciò sarà molto più semplice colpirlo. Dopo averlo sconfitto, procedete nella sezione successiva.

b. Montagna Una volta qui, equipaggiate l'Homing Torpedo perchè dovrete saltare da una pedana mobile all'altra, mentre sarete attaccati dai Jamminger. Siate precisi nel muovervi perchè in corrispondenza delle pedane è presente un precipizio. Una volta giunti in cima, procedete in direzione est per affrontare un Maverick.

STORM EAGLE

Usando il Chameleon Sting, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo. Una volta eliminato, avanzate in direzione est.

c. Corridoio oscuro Come già successo nell'Electromagnetic Power Plant, in questa sezione la luce funzionerà ad intermittenza e dovrete fare attenzione agli Hotarion. Procedete aprendo costantemente il fuoco con l'X-Buster, saltando da una pedana all'altra, ed entrate nella stanza del Maverick.

SPARK MANDRILL

Usando lo Shotgun Ice, il boss rimarrà congelato e subirà 3 PV di danno ad ogni attacco. Attendete che Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà. Dopo averlo sconfitto accedete nell'ultima sezione della località.

d. Torre di controllo Procedete verso nord e sfruttate lo Storm Tornado per sconfiggere rapidamente i Ball de Voux, i Gun Volt ed i Turn Cannon presenti. Una volta giunti in cima alla torre, affronterete il boss della località.

*** RANGDA BANGDA ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	3		verde	1
Electric Spark	1	2	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2		
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Naso [6 PV]

Rangda Bangda chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il naso del boss si stacca dallo sfondo ed inizia a rimbalzare casualmente lungo il condotto prima di rimettersi in posizione. Questo tipo di attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti o rimbalzare, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il naso.

2. Occhio Blu [6 PV]

Rangda Bangda scaglia un suo occhio blu contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

3. Occhio Rosso [2 PV]

Rangda Bangda scaglia contro il Robot un suo occhio rosso assieme ad alcuni proiettili. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

4. Occhio Verde [2 PV]

Rangda Bangda emette da un suo occhio un piccolo proiettile in direzione del Robot. Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal viso del boss. È sempre possibile colpire l'occhio mentre è aperto.

. Contatto [6 PV]

Rangda Bangda è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da tre parti: i due occhi ed il naso. Durante lo scontro queste attaccheranno a rotazione quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto, ignorando le altre due. La zona centrale del pavimento della stanza è ricoperta da spine, da oltrepassare usando lo Scatto ed il salto. Usate il Chameleon Sting per attaccare gli Occhi, in modo tale da causare al boss 3 PV di danno per ogni colpo subito, e spostatevi da un lato all'altro della stanza evitando le spine. Quando invece dovrete occuparvi del Naso, è meglio che usiate l'Homing Torpedo. In questo modo potrete schivarlo agevolmente senza preoccuparvi di mirare per colpirlo.

Anche se la barra di vita è unica, le tre parti del boss possiedono una propria quantità di vita, 12 PV per il Naso e 10 PV per ogni Occhio, e possono essere quindi eliminate singolarmente. Danneggiate maggiormente i due globi e, dopo averli distrutti entrambi, le pareti rimarranno chiuse sino a quando non avrete abbattuto anche il Naso. Distruggendolo per primo invece, la stanza sarà ugualmente ridotta allo stretto condotto verticale e sarà molto più difficile eliminare i due Occhi, i quali ora diventeranno più aggressivi ed attaccheranno contemporaneamente. Una volta sconfitto il boss, le spine sul pavimento scompariranno.

=====
SIGMA PALACE 3 [06X11]
===== 'X' =====

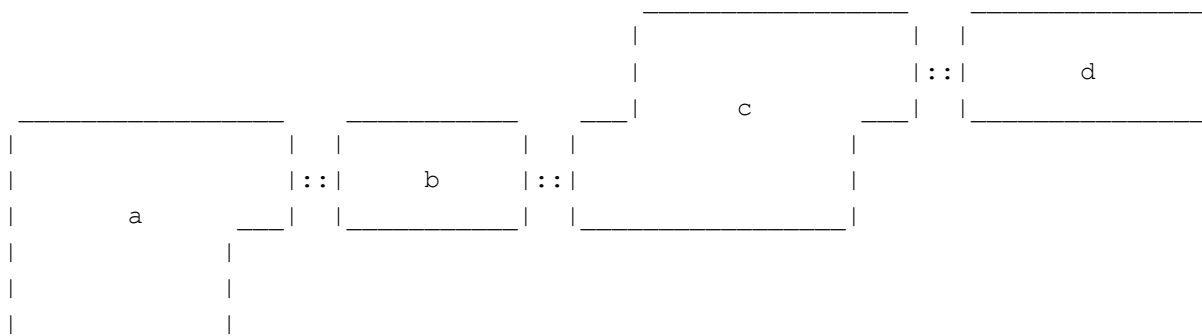
NEMICI

- Chill Penguin
- Dig Labour
- Flame Mammoth
- Flamer
- Jammer
- Mega Tortoise
- Mettool C-15
- Scrap Robo
- Sine Faller
- Sky Claw
- Spiky
- Sting Chameleon
- Turn Cannon

OGGETTI

- Potenziamento per il Cannone

(boss) Vile
(boss) D-Rex



a. Labirinto Iniziate il percorso facendo attenzione al Flamer e poi sconfiggete subito dopo lo Spiky. Ripetete lo stesso procedimento e seguite il sentiero aiutandovi con l'Homing Torpedo per eliminare i vari nemici. Giunti nel tratto finale, usate il Rolling Shield per sconfiggere i Mettool C-15 ed entrate nella camera del Maverick.

CHILL PENGUIN

Usando il Fire Wave il boss verrà ricoperto dalle fiamme, subendo così 3 PV di danno. Attendete che il fuoco svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà. Una volta fatto, proseguite in direzione est.

b. Corridoio In questa sezione equipaggiate lo Storm Tornado e fatevi strada tra le Mega Tortoise ed i Dig Labour. Rimanete sempre nella parte più bassa del percorso ed in seguito raggiungete la stanza del Maverick.

STING CHAMELEON

Usando il Boomerang Cutter, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

c. Fonderia Una volta in questa sezione, saltate da un nastro trasportatore all'altro, senza cadere nel metallo fuso. Così come accadeva presso la Prototype Weapons Plant, dalle varie aperture cadranno rottami di Utuboros e Scrap Robo. Procedete in direzione nord est per accedere alla sala dell'ultimo Maverick.

FLAME MAMMOTH

Usando lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Colpendolo invece più volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame. Una volta sconfitto uscite da destra.

d. Generatore Giunti infine nell'ultima sezione, equipaggiate lo Storm Tornado e con questa arma potrete eliminare facilmente i Jamminger, i Turn Cannon e gli Spiky, rimanendo sempre nella parte più bassa del percorso. Dopo aver superato i nemici, incontrerete Zero.

|| 'X' trova il compagno a terra, ferito, ma all'improvviso giunge Vile che
|| imprigiona il Robot blu con la sua Power Armor. Risvegliatosi, Zero si
|| aggrappa al veicolo di Vile, il quale perde la presa su 'X'. Il Robot rosso
|| decide di autodistruggersi per eliminare il veicolo del nemico e permettere
|| al suo compagno di combattere ad armi pari.

*** VILE ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	6	giallo	1
Chameleon Sting	2		verde	2
Electric Spark	2	6	blu	3
Fire Wave	1	1	porpora	4
Homing Torpedo	3	3		
Rolling Shield	4	4		
Shotgun Ice	2	8		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Bumpity Boom [6 PV]

saltando, Vile rilascia sul pavimento un esplosivo che genera una grande fiammata. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Cherry Blast [2 PV]

Vile esegue orizzontalmente una raffica di proiettili arancioni di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida e copre una distanza discreta prima di scomparire. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Peace Out Roller [no]

Vile spara un globo giallo che, venendo a contatto con il pavimento, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela al suolo. Questa tecnica non causa danni ad 'X' ma è in grado di paralizzarlo per alcuni secondi. Per evitare questo attacco è necessario oltrepassare con un salto i globi di energia.

. Contatto [8 PV]

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle. Il nemico è rapido nei movimenti, molto aggressivo e si sposta compiendo scatti. La stanza dove lo affronterete non è provvista di pareti laterali ed inoltre il boss è in grado di uscire dallo schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Rolling Shield, causandogli così un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Il boss vi verrà spesso incontro correndo, e quindi dovrete essere rapidi nel saltare per oltrepassarlo. Nel caso in cui non riusciate a colpirlo con il Rolling Shield, utilizzate l'Homing Torpedo oppure lo Shotgun Ice.

|| 'X' soccorre l'amico, ormai in fin di vita, il quale lo sprona ad andare
|| avanti nella lotta contro Sigma.

Se non l'avete raccolto presso la Recon Base Ruins, riceverete da Zero il POTENZIAMENTO PER IL CANNONE: questa versione è l'arma più potente tra quelle a disposizione di 'X'. Procedete verso destra per entrare nella stanza del boss di questa località.

*** D-REX ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	3	4	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	2	blu	2
Fire Wave	1	2	porpora	2
Homing Torpedo	1	2	Zero	4
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	1	2		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Morso [10 PV]

la testa del D-Rex si lascia cadere violentemente sul carro schiacciando il Robot. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna scendere dal carro utilizzando lo Scatto.

2. Sfera [8 PV]

D-Rex genera una grossa sfera di energia tra le sue due parti per poi scagliarla contro il Robot. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna scalare la parete sinistra e lasciarsi cadere non appena la sfera viene scagliata.

3. Impatto [6 PV]

ogni volta che il carro del D-Rex sbatte contro le pareti della stanza generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente 'X'. Per schivarla bisogna oltrepassare il carro, oppure scendere dalla parete prima che avvenga lo scontro.

. Contatto [4 PV]

D-Rex è un nemico composto da due parti: la testa ed il carro. Questi due moduli si muovono in maniera indipendente l'uno dall'altro ma solo la testa è vulnerabile agli attacchi di 'X'. Venendo a contatto con il carro non subirete danni, ma non dovrete farvi schiacciare da lui quando sbatte contro una parete. Evitate sempre di rimanere tra i due moduli del boss, in modo tale da non fargli utilizzare il Morso, ed eseguite spesso lo Scatto per passare da una parte all'altra dello schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Boomerang Cutter, causandogli così un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Quando il boss sta per scagliare la Sfera, smettete di attaccare e scalate la parete per poi schivare la sua tecnica. Man mano che il boss subirà danni, la sua velocità nello spostarsi aumenterà.

=====

SIGMA PALACE 4

[@6X12]

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

NEMICI

OGGETTI

Creeper

(nessuno)

(boss) Sigma

(boss) Velguarder

(boss) Wolf Sigma

```

|-----|
|   b   |
|-----|
  :::
  |-----|

```



```

|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
| a |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
|___|

```

a. Condotto Finale Scalate il lungo condotto, facendo attenzione ai Creeper che fuoriescono dalle aperture nelle pareti. Usate il Super Colpo del Rolling Shield e distruggete quanti più Creeper possibili, in modo tale da ottenere i Globi Arancioni per riempire tutti i vostri Sub Tank. Una volta fatto questo, raggiungete l'ultima sezione del gioco.

b. Salone Finale Ad accogliervi nella stanza ci saranno Sigma ed il suo cane cibernetico, Velguarder.

|| Prima di affrontare il Maverick Hunter, Sigma decide di testare le capacità di 'X' facendogli affrontare il suo cane cibernetico.

 *** VELGUARDER ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	2
Electric Spark	1	2	blu	3
Fire Wave	1	2	porpora	3
Homing Torpedo	1	2	Zero	4
Rolling Shield	1	2		
Shotgun Ice	3	4		
Storm Tornado	1	2		

ATTACCHI

1. Iceberg [4 PV]

Velguarder emette dalla bocca diversi blocchi di ghiaccio che ricadono sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla bisogna allontanarsi dal boss oppure scalare le pareti.

2. Fiammata [4 PV]

Velguarder emette dalla bocca una lunga fiammata che si alza verticalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla bisogna scalare la parete di fronte al boss e poi saltare verso l'interno della stanza.

. Contatto [6 PV]

Velguarder è il cane cibernetico di Sigma. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di rimbalzare sulle pareti perciò mantenete sempre una certa distanza da lui, in modo tale da potergli passare da sotto quando si lancia da un lato all'altro della stanza. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli 3 PV di danno per ogni colpo subito. Scalate una parete e rifugiatevi nell'angolo superiore, attendendo che Velguarder inizi a raggiungervi. Mentre il boss sta ancora rimbalzando, lasciatevi cadere ed attaccatelo. Se il proiettile dello Shotgun Ice dovesse andare a vuoto, i cinque cristalli ottenuti dall'urto con la parete opposta molto probabilmente colpiranno Velguarder. Rimanendo negli angoli superiori, l'unico attacco a cui dovrete fare attenzione sarà la Fiammata: per schivarla facilmente premete assieme Scatto e Salto, atterrando poi lontano dal boss.

|| Stupito dalle capacità di 'X', il capo dei Maverick decide di scendere
|| personalmente sul campo di battaglia.

*** SIGMA ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	2	3	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	4
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		

ATTACCHI

1. Fendente [14 PV]

Sigma si lancia in avanti e colpisce con un fendente verticale della sua spada. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla bisogna scalare la parete più vicina e posizionarsi fuori dalla portata di questo attacco.

2. Laser [8 PV]

Sigma emette dalla sua fronte una serie di proiettili dal basso verso l'alto. Questa tecnica è molto e per schivarla bisogna scalare la parete più vicina per posizionarsi fuori dalla portata di questo attacco.

3. Difesa [no]

Sigma è in grado di respingere i colpi con la sua spada.

. Contatto [10 PV]

Sigma è un Replod armato di spada laser. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di rimbalzare sulle pareti perciò dovrete sempre rimanere il più lontano possibile da lui, in modo tale da potergli passare da sotto quando si lancia da un lato all'altro della stanza. Equipaggiatevi con l'Electric Spark e preparate subito il Super Colpo, per infliggergli 3 PV di danno ogni volta che andrà a segno. Rifugiatevi in uno degli angoli superiori ed attendete che Sigma inizi a raggiungervi. Mentre il boss sta salendo, lasciatevi cadere ed attaccatelo. Una volta sul pavimento, utilizzate lo Scatto per raggiungere la parte opposta della stanza a quella dove atterrerà Sigma e ricominciate la strategia dall'inizio.

|| Dopo essere stato sconfitto, Sigma sgancia la sua testa dal corpo fondendosi
|| con il dispositivo nascosto nella parete e dando vita così al boss finale
|| del gioco.

*** WOLF SIGMA ***

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	.	.	giallo	.
Chameleon Sting	.	.	verde	.
Electric Spark	.	.	blu	.
Fire Wave	.	.	porpora	1
Homing Torpedo	.	.	Zero	4
Rolling Shield	2	2		
Shotgun Ice	.	.		
Storm Tornado	.	.		

ATTACCHI

1. Laser [16 PV]
Wolf Sigma emette una serie di laser verticali che ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi sotto uno dei due artigli del boss.
 2. Fulmini [12 PV]
Wolf Sigma emette verticalmente dagli artigli due fulmini, uno verso l'alto ed uno verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi orizzontalmente oppure scendere necessariamente dagli artigli.
 3. Artiglio [12 PV]
Wolf Sigma sbatte un artiglio contro il pavimento. Questo attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarlo bisogna spostarsi orizzontalmente.
 4. Fiammata [8 PV]
Wolf Sigma emette una fiammata sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma dura diversi secondi. Per schivarla bisogna spostarsi lungo il pavimento.
- . Contatto [14 PV]

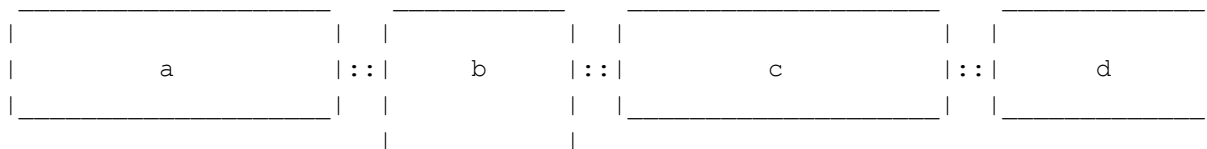
Wolf Sigma è il boss finale del gioco, nato dalla fusione della testa di Sigma con un grande corpo robotico a forma di lupo. Questo nemico occupa l'intera parete ed è composto da diverse parti: due artigli, il corpo e la testa, che è anche il suo unico punto vulnerabile. È possibile salire a bordo degli artigli mentre invece si subiranno danni solo a contatto con la testa del boss; il corpo invece non può essere colpito.

Wolf Sigma può essere danneggiato solo dai fasci porpora dell'X-Buster, dal cannone Zero e dal Rolling Shield. Quest'ultimo gli causa 2 PV di danno per ogni colpo subito e, in mancanza del cannone Zero, è l'arma che dovrete equipaggiare per affrontarlo.

Posizionatevi al centro del pavimento e schivate la Fiammata. Mentre lo fate, spostatevi verso il lato in cui il boss inizia ad emettere il getto infuocato, poiché dal rispettivo artiglio Wolf Sigma non emetterà Fulmini, poi scalate la parete e sfruttate la zampa del boss per avvicinarvi alla testa e colpirla. In alternativa, aspettate che il boss colpisca il pavimento con un Artiglio e salitevi a bordo. Fatevi trasportare da esso all'altezza della testa e

|| Sigma, mentre un Bee Blader sorvola la città.
 ||
 || In quei giorni, il Robot viola era un combattente fiero ma ribelle e per
 || tale motivo venne catturato ed imprigionato dai Maverick Hunter. Durante la
 || prigionia, Sigma, all'epoca ancora a capo della squadra speciale di Reploid,
 || andò a trovarlo in cella per chiedergli aiuto. Il futuro leader dei Maverick
 || voleva sconfiggere 'X', la cui capacità unica di poter provare emozioni lo
 || rendeva una minaccia per i suoi piani di conquista, e per poterlo eliminare
 || aveva bisogno di Vile. Pur non essendo pienamente convinto del piano di
 || Sigma, il Robot viola accettò l'offerta, riacquistando così la libertà.
 ||
 || Riflettendo tra sè e sè, Vile decide però di voler agire a modo suo.

NEMICI	OGGETTI
Ball de Voux	(nessuno)
Bee Blader	
Crusher	
Dig Labour	
Mega Tortoise	
Road Attacker	
Rush Roder	
(boss) 'X'	



L'equipaggiamento iniziale di Vile sarà:

- Cherry Blast [Arma da Fuoco - Mitragliatore]
- Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Bumpity Boom [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Strada Una volta iniziata l'avventura vi ritroverete su una strada trafficata. I vari veicoli sullo sfondo non potranno interagire con voi e viceversa, perciò non curatevi della loro presenza. Procedete verso destra sino ad incontrare un Dig Labour: fategli lanciare un piccone e poi usate contro di lui usate il Front Runner per eliminarlo rapidamente. Successivamente troverete i Crusher, impegnati a distruggere il pavimento: aprite il fuoco con il Cannone da Spalla per eliminarli con un solo attacco e proseguite in direzione est. In seguito affronterete una Mega Tortoise per sconfiggerla usate il Cherry Blast, schivando intanto i suoi missili. Fatevi poi strada tra i Crusher sino a raggiungere la zona successiva.

b. Agguato aereo Arrivati in corrispondenza di un camion pericolante, la schermata si bloccherà e per proseguire dovrete sconfiggere un Bee Blader.

mini boss: BEE BLADER	
Cherry Blast	64 colpi
Front Runner	16 colpi
Bumpity Boom	8 colpi
1. Missili	[3 PV]

| il Bee Blader spara frontalmente dei missili a varie altezze. |
| Questi non possono essere distrutti e su di loro le armi |
| rimbalzeranno. Per schivarli è necessario oltrepassarli con un salto, |
| oppure rimanere immobili a seconda dell'altezza verso la quale |
| vengono sparati. |

| 2. Mitragliatrice [1 PV] |

| il Bee Blader emette dalla bocca una rapida raffica di proiettili sul |
| pavimento. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un breve raggio |
| d'azione perciò per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. |

| 3. Generazione Ball de Voux [no] |

| il Bee Blader è in grado di rilasciare Ball de Voux dal suo addome. |

| . Contatto [6 PV] |

| Il Bee Blader è una grossa ape elicottero di colore blu. Non è molto |
| rapida nel volare ma è molto resistente. Per sconfiggerla facilmente |
| usate soprattutto il Cherry Blast dalla distanza, rimanendo sulla parte |
| sinistra dello schermo. Quando il nemico inizia a generare i Ball de Voux |
| smettete di usare il Mitragliatore ed iniziate a scagliare le Bumpity |
| Boom: in questo modo riuscirete ad eliminare i Ball de Voux ed a colpire |
| il Bee Blader contemporaneamente. Man mano che il nemico subisce danni, |
| questi avanzerà lentamente verso sinistra, riducendo il vostro spazio di |
| manovra. Dopo averlo sconfitto, il Bee Blader cadrà sul pavimento, |
| distruggendolo. Quando ciò accade, non rimanete sotto il nemico perchè |
| perderete istantaneamente una vita. |

Dopo aver eliminato il mini boss, scalate il pilone sulla destra e più avanti troverete un'apertura nel pavimento. Scivolate lungo la trave per raggiungere nella parte bassa dello schermo un Globo Arancione grande, prima di proseguire verso est. Eliminate il Dig Labour per poi affrontare un altro Bee Blader. Ripetete la stessa strategia usata in precedenza per sconfiggerlo.

c. Macerie Una volta in questa sezione, sconfiggete la Mega Tortoise e più avanti dovrete affrontare un Rush Roder. Per eliminarlo facilmente, saltate e rilasciate di continuo le Bumpity Boom, senza atterrare. Successivamente le piattaforme crolleranno pochi istanti dopo averle calpestate e quindi dovrete essere rapidi e precisi nel saltare da una all'altra. Eliminate i Dig Labour dalla distanza, usando il Front Runner ed infine incontrerete una Mega Tortoise sul bordo della strada. Rimanendo sul pilastro, posizionatevi sull'estremità sinistra ed attendete che il nemico lanci i suoi missili. Una volta fatto, spostatevi sulla destra ed attaccate con il Bumpity Boom, prima di attirare nuovamente gli attacchi nemici sul lato sinistro del pilastro. Seguite il percorso, eliminando i vari Rush Roder, Mega Tortoise e Crusher, sino a superare il casello rosso.

d. Astronave L'unico avversario presente in questa sezione è il Road Attacker: per poterlo eliminare, sfruttate l'intero raggio d'azione del Cherry Blast ed oltrepassate il nemico con un salto quando vi viene incontro. Una volta distrutto il pilota, l'automobile continuerà la sua corsa senza però poter cambiare direzione. Il veicolo potrà ancora causare danni venendo a contatto con gli spuntoni presenti nella parte frontale. Volendo, potrete anche salire a bordo della sola automobile e lasciarvi trasportare da essa. Infine procedete lungo la strada per affrontare il boss della località.

|| Vile incontra 'X', mostrandogli apertamente il suo disprezzo e la sua

|| ostilità.

*** 'X' ***

Cherry Blast 1 PV
Front Runner 4 PV
Bumpity Boom 8 PV

ATTACCHI

1. Onda azzurra [5 PV]
'X' accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore azzurro. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

2. Cometa verde [3 PV]
'X' accumula energia e poi rilascia un proiettile allungato di colore verde. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

3. X-Buster [1 PV]
'X' spara orizzontalmente tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare colpi in rapida successione oppure con maggiore tempo tra un proiettile e l'altro oppure mentre è in aria. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare ogni proiettile saltando oppure è possibile schivarli rilasciando di continuo il Bumpity Boom mentre si è in aria.

- . Contatto [1 PV]

'X' è il Maverick Hunter di colore blu. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una zona priva di pareti perciò dovrete essere abili e precisi nei movimenti. All'inizio della battaglia il boss userà solo l'X-Buster perciò andategli incontro e rilasciate il Bumpity Boom mentre siete in aria. Dopo aver perso circa la metà dei PV, 'X' inizierà ad attaccare saltando oppure i colpi caricati dell'X-Buster: in questo caso dovrete rimanere lontani dal boss ed usare principalmente il Cherry Blast per colpirlo.

|| Vile sta per dare il colpo di grazia ad 'X' quando interviene Zero a salvare
|| il suo compagno d'armi. I due Maverick Hunter si allontanano dal campo di
|| battaglia, lasciando Vile pieno di rabbia.
||
|| Comunicando con Sigma, il Robot viola viene a conoscenza della rivolta
|| scatenata dai Maverick, decidendo di sfruttare la cosa a suo vantaggio.

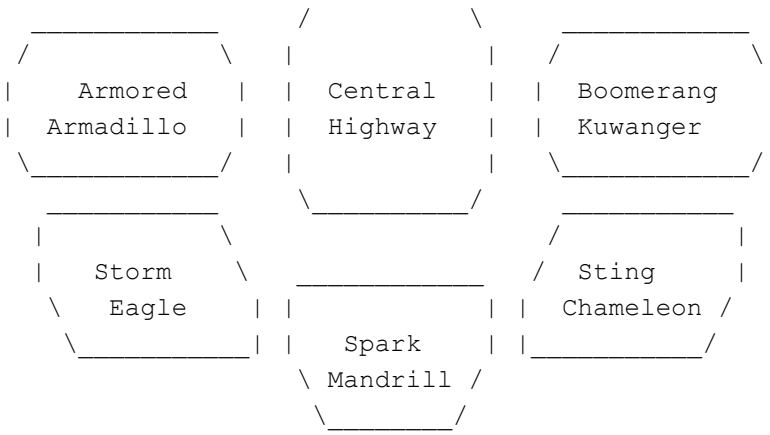
=====
Intermezzo

[@6VMZ]

===== VILE =====

Ora apparirà la schermata generale delle località:





Attorno alla casella del Prologo sono disposti gli otto Maverick e, dopo averne selezionato uno, si esplorerà la rispettiva località. Una volta sconfitto un Maverick, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile tornare nel suo Livello.

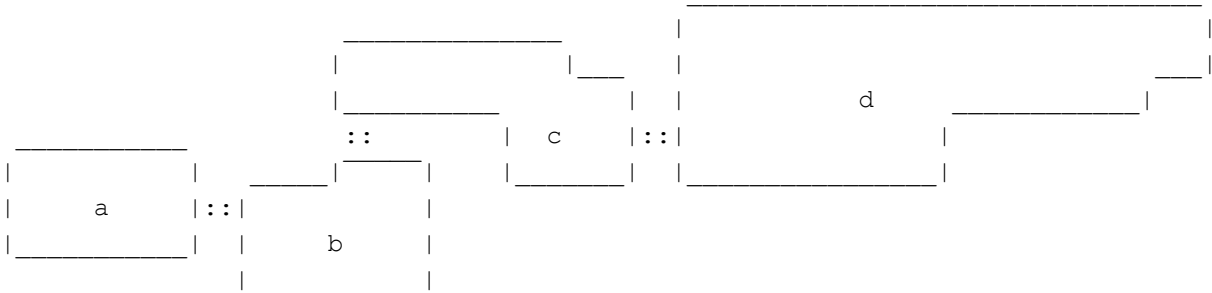
Rispetto all'avventura di 'X', in questo caso la vulnerabilità dei boss funziona in modo diverso. Ogni Maverick può risultare debole ad una o più armi di Vile, anche di categorie diverse, perciò non esiste un unico determinato percorso tramite il quale sfruttare contro il boss corrente l'arma ricevuta da quello eliminato in precedenza. In aggiunta Vile subisce in genere una quantità di danni maggiori, a parità di attacco ricevuto, perciò è consigliato ottenere subito il potenziamento Frozen Castle da Chill Penguin, in grado di dimezzare i danni subiti.

=====

ABANDONED MISSILE BASE - Chill Penguin [@6V01]

===== VILE =====

NEMICI	OGGETTI
Armor Soldier	Cuore
Ball de Voux	Distance Needler
Batton Bone	Frozen Castle
Dodge Blaster	Infinity Gig
Flamer	Parasite Sword
Flammingle	Power Armor
Jammerger	Sea Dragon's Rage
Snow Shooter	Serotinal Bullet
Spiky	



- Equipaggiamento attuale:
- Cherry Blast [Arma da Fuoco - Mitragliatore]
 - Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
 - Bumpity Boom [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Campo innevato Procedendo verso destra, usate il Front Runner per eliminare i vari nemici, poichè è sufficiente un singolo attacco di quest'arma per sconfiggerli. Fate attenzione ai Jamminger che arriveranno dall'alto ed in seguito entrate nell'edificio.

b. Bunker Ignorate i Dodge Blaster e raggiungete la zona più bassa, eliminando poi il Flammingle. Seguite il percorso ed evitate gli Spiky saltando, senza perdere tempo nell'attaccarli. Arrivati alla parete, scalatela e nell'angolo di nord est, all'interno di una rientranza segreta, troverete tre Globi Arancioni piccoli. Riprendete il cammino facendo attenzione sia agli Spiky, sia ai Batton Bone in agguato lungo il soffitto, perciò siate sempre pronti ad usare il Front Runner contro questi ultimi. Infine scalate il condotto per accedere alla sezione successiva.

c. Caverna Avanzate in direzione est ed evitate le lame rotanti dei Flammingle, prima di eliminarli con il Cherry Blast. Più avanti è presente un Flamer: per non venire colpiti dalla sua fiammata, avvicinatevi gradualmente e rilasciate il Bumpity Boom, sino a quando la Bomba non riuscirà a distruggere il nemico. Usate questo stesso metodo per i Flamer situati successivamente sul gradino e proseguite sino a tornare all'aperto.

d. Avamposti Oltrepassate la torretta e le cupole, poichè non potete ancora distruggerle e, più avanti dovrete affrontare due Armor Soldier: al posto di eliminarli, usate il Cherry Blast per spingerli nei precipizi, sconfiggendoli all'istante. Procedete verso destra, superando gli Snow Shooter, ed in cima alla parete troverete la POWER ARMOR.

Salitevi a bordo e, usando lo Scatto del veicolo, saltate verso sinistra per raggiungere la cima della caverna. In seguito proseguite in direzione ovest, demolendo oppure oltrepassando le varie cupole, sino ad arrivare all'altra estremità della caverna. Da qui scattate e saltate verso sinistra per tornare al piano inferiore, dove è presente un'altra cupola. Usate i pugni della Power Armor per demolirla e trovare così il CUORE.

Rifate nuovamente il percorso, sino a tornare nella zona dove era situato il veicolo, e stavolta proseguite verso destra, a bordo della Power Armor. Aprite il fuoco con il Mitragliatore del veicolo per eliminare rapidamente i vari nemici ed entrate infine nella stanza del boss.

*** CHILL PENGUIN ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	6 ••
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	6 ••
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	8 ••
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	12 ••

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Testata [9 PV]

Chill Penguin scivola lungo il pavimento, rimbalzando contro le pareti. Questo attacco è discretamente rapido e copre tutto il pavimento della stanza. Per schivarlo bisogna posizionarsi ad una delle estremità dello schermo e saltare sul posto non appena il boss si avvicina scivolando. Mentre esegue la Testata, Chill Penguin è invincibile.

2. Statue di ghiaccio [6 PV]

mentre usa il Soffio congelante, Chill Penguin genera due statue che rimangono immobili ma che comunque causano danni venendoci a contatto. Questi oggetti possono essere distrutti con i proiettili, ma è consigliato non abatterli perchè offrono difesa contro i Blocchi di ghiaccio, ma non contro la Testata. Dopo averle prodotte, il boss solitamente userà la Tormenta per scagliarle in avanti. Le statue non sono rapide nell'avanzare e si frantumeranno urtando contro le pareti.

3. Dardi di ghiaccio [6 PV]

Chill Penguin salta e scaglia tre dardi di ghiaccio che, colpendo una parete, si dividono ognuno in cinque frammenti più piccoli. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi vicino alla parete opposta a quella colpita dai dardi e saltare per evitare i frammenti.

4. Blocchi di ghiaccio [3 PV]

Chill Penguin scaglia dal becco quattro pezzi di ghiaccio. Questi possono avanzare in linea retta oppure scivolare sul pavimento. I Blocchi possiedono una discreta velocità e non possono essere distrutti in alcun modo. Per schivare questo attacco bisogna scalare la parete più vicina e rimanere fuori dalla portata dalla tecnica del boss.

5. Soffio congelante [no]

Chill Penguin emette dal becco un soffio in grado di generare le Statue di ghiaccio e congelare il Robot. Questa tecnica non causa danni, ha una durata di alcuni secondi e possiede un breve raggio d'azione, perciò è sufficiente rimanere lontani dal boss per non farsi colpire. Nel caso in cui si venga congelati, bisogna premere rapidamente tutti i pulsanti e direzioni per liberarsi dal ghiaccio.

6. Tormenta [no]

Chill Penguin si aggancia alla maniglia presente sul soffitto e scatena un forte vento che sposta il Robot verso i lati dello schermo. Questa tecnica copre tutto lo schermo, dura alcuni secondi ma non causa danni. Di solito viene impiegata dal boss per spingere le Statue di ghiaccio. In questo caso bisogna scalare la parete più vicina e rimanerci sino a quando le Statue non andranno in frantumi. Il vento viene generato sempre verso la direzione verso cui guarda Chill Penguin mentre rimane agganciato al soffitto.

. Contatto [9 PV]

Chill Penguin è un pinguino in armatura. Si sposta compiendo alti balzi e non è molto rapido nei movimenti. Questo boss concede diversi istanti di pausa tra un attacco e l'altro, perciò potrete facilmente colpirlo con gli Esplosivi da Gambe. Rimanete immobili ai lati della stanza e lasciate a lui l'iniziativa, attendendo il momento opportuno per passare all'offensiva. Non appena il boss smette di attaccare, andategli incontro ed usate subito gli Esplosivi mentre siete in aria. Mantenete sempre una certa distanza dal boss, in modo tale da schivare agevolmente i suoi attacchi, e spostatevi solamente quando Chill Penguin compie i suoi balzi.

Ad esclusione del Sea Dragon's Rage, tutti gli esplosivi da gambe di tipo Fiammata sono in grado di infliggere danni ingenti al boss e di stordirlo temporaneamente.

Dopo averlo eliminato riceverete:

Frozen Castle,	Potenziamento	(subito disponibile)
Distance Needler,	A.da Fuoco -- Mitragliatore	(subito disponibile)
Serotinal Bullet,	A.da Fuoco -- Missile	(eliminare Launch Octopus)
Infinity Gig,	A.da Fuoco -- Pugno a Razzo	(eliminare Spark Mandrill)
Parasite Sword,	C.da Spalla - Lama	(eliminare Boomerang Kuwanger)
Sea Dragon's Rage,	E.da Gambe -- Fiammata	(eliminare Flame Mammoth)

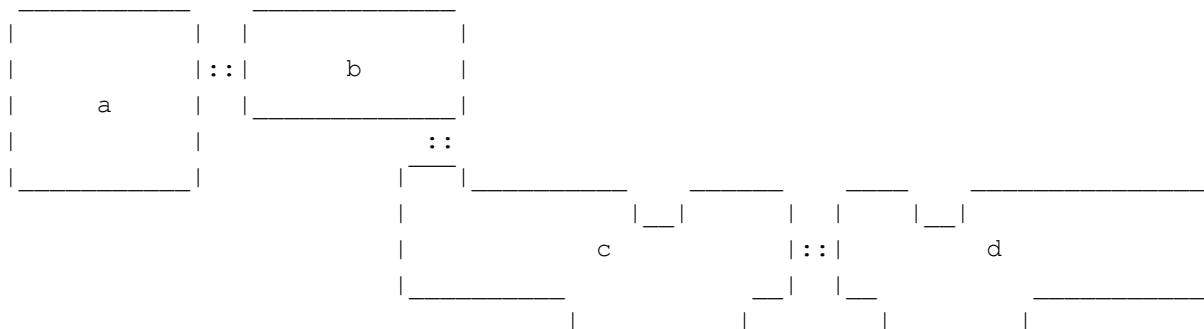
Spark Mandrill subisce 6 PV di danno dal Distance Needler perciò equipaggiatelo dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

=====

ELECTROMAGNETIC POWER PLANT - Spark Mandrill [6V02]

===== VILE =====

NEMICI	OGGETTI
Ball de Voux	armi da fuoco 'Pugni a Razzo'
Batton Bone	Cuore
Dodge Blaster	Go-Getter Right
Gun Volt	Nervous Ghost
Hotarion	Peace Out Roller
Ladder Yadder	Power Armor
Rush Roder	Quick Homesick
Thunder Slimer	Rumbling Bang
Turn Cannon	Vita Bonus



Equipaggiamento consigliato:

- Distance Needler [Arma da Fuoco - Mitragliatore]
- Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Bumpity Boom [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Tubi Lungo questa sezione sono presenti dei tubi trasparenti lungo i quali scorrono delle scintille da destra verso sinistra.

Questi impulsi danneggiano il Robot al solo contatto e per schivarli è sufficiente oltrepassarli con un salto. Usando le scalette, rimanete sempre nella parte più alta della sezione, mentre avanzate verso destra. Aprite il fuoco con il Front Runner per eliminare i Ladder Yadder ed usate il Distance Needler per sconfiggere i Gun Volt. Al termine del percorso centrale troverete una Vita Bonus; proseguite poi lungo quello superiore per accedere alla sezione successiva.

b. Corridoio Lungo questo tratto l'illuminazione funzionerà ad intermittenza perciò dovrete essere più cauti del normale.

Mentre avanzate, e soprattutto prima di ogni salto o spostamento verticale, aprite sempre il fuoco con il Distance Needler, in modo tale da colpire al volo eventuali Hotarion che vi verranno incontro. Eliminate poi i Turn Cannon con il Bumpity Boom e scendete le scale.

c. Serpentina Seguite il percorso verso il basso, poi avanzate in direzione est sino a raggiungere la stanza nella quale dovrete affrontare il Thunder Slimer.

mini boss: THUNDER SLIMER \					
-- ARMI DA FUOCO --					
MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	40	Humerus Crush	21	Go-Getter Right	15
Zip Zapper	40	Popcorn Demon	26	Spoiled Brat	47
Buckshot Dance	40	Banzai Beetle	21	Egoistic Pill	11
Distance Needler	6	Lost Lamb	21	Golden Right	6
Triple 7	40	Serotinal Bullet	9	Infinity Gig	11
-- CANNONI DA SPALLA --					
MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	45	Metal Crescent	46
Trident Line	20	Nervous Ghost	11	Quick Homesick	6
Fatboy	11	Rising Specter	11	Parasite Sword	8
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	17	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	75	Necro Burst	32	Marooned Tomahawk	11
-- ESPLOSIVI DA GAMBE --					
BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	19	Wild Horse Kick	16
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	19	Dragon's Wrath	16
Splash Hit	6	Sword Bouquet	26	Green-Eyed Lamp	10
Territorial Pow	16	Hot Icicle	19	Sea Dragon's Rage	4
Bang Away Bomb	6	Stubborn Crawler	32	Burning Drive	6
1. Fulmine [6 PV]					
il Thunder Slimer emette verticalmente, dall'alto verso il basso una scarica elettrica. Questa tecnica è molto rapida ma copre un'area molto ristretta. Per schivarla è sufficiente non posizionarsi sotto il Thunder Slimer. Il nemico è in grado di sparare ripetutamente i Fulmini mentre si sposta orizzontalmente lungo il soffitto.					
2. Globi d'acqua [no]					
il Thunder Slimer rilascia quattro piccole sfere che, giunte sul					

| pavimento formano delle pozze d'acqua. Venendoci a contatto non si
 | subiranno danni ma si rimarrà incollati al pavimento. Per liberarsi
 | dalla presa bisogna aprire il fuoco più volte oppure premere
 | ripetutamente le direzioni Destra e Sinistra. I Globi d'acqua
 | scompariranno automaticamente dopo alcuni secondi.

| . Contatto [8 PV]

| Il Thunder Slimer è una sorta di grossa mina rinchiusa in una sfera
 | liquida. È discretamente rapido nel muoversi e i suoi spostamenti coprono
 | una vasta area. La tecnica più pericolosa di questo nemico sono i Globi
 | d'acqua perchè sono in grado di imprigionarvi, impedendovi di schivare il
 | Thunder Slimer ed il suo Fulmine. Per questo motivo usate subito un
 | Esplosivo da Gambe, non appena essi vengono rilasciati, in modo tale da
 | liberare almeno un lato del pavimento. Una volta fatto, colpite di
 | continuo il Thunder Slimer, aprendo il fuoco anche mentre scalate la
 | parete, se necessario.

Dopo averlo sconfitto uscite da destra e superate le varie pareti lungo il tragitto. Arrivati nei pressi del Rush Roder e del Gun Volt, eliminate il primo mentre siete in aria, rilasciando di continuo il Bumpity Boom e poi attaccate il secondo con il Front Runner. In seguito fatevi strada tra i Turn Cannon ed in una rientranza sulla destra troverete un Globo Arancione grande. Usate il Cannone da Spalla per sconfiggere i nemici agganciati al soffitto ed al piano superiore potrete salire a bordo della POWER ARMOR.

d. Zona Computer Usate il Mitragliatore del veicolo per eliminare rapidamente i Gun Volt presenti e procedete poi verso destra. Nell'angolo di nord est è presente una pedana sulla quale troverete il CUORE. Per raggiungerlo, posizionatevi con la Power Armor sul pavimento, in corrispondenza dell'estremità sinistra della pedana sulla quale è situato l'oggetto. Saltate sul posto e, mentre siete in aria, sganciatevi dal veicolo e rimbalzate subito lungo la sporgenza per salirvi sopra e raccogliere il Cuore. In caso di errore potrete sempre tornare indietro ed usare una nuova Power Armor.

Scendete le scale, rimanendo su di esse, rilasciate più volte il Bumpity Boom per eliminare i Rush Roder che vi attendono sul pavimento. Più avanti salite subito sulle pedane ed attaccate i Gun Volt, sfruttando tutto il raggio d'azione del Distance Needler. Giunti nel secondo corridoio buio, usate la stessa strategia applicata in precedenza con gli Hotarion, facendo attenzione anche ai Batton Bone che caleranno dal soffitto. Infine entrate nella stanza del boss.

*** SPARK MANDRILL ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	6	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6

Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	6 ••
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Trivella [12 PV]
Spark Mandrill si lancia in avanti attaccando la parete con una trivella. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per evitare questa tecnica è necessario oltrepassare il boss sfruttando la parete.
2. Pugno [9 PV]
Spark Mandrill colpisce la parete con un pugno. Questa tecnica è molto rapida ma viene eseguita solo quando il boss si trova ai lati della stanza. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per evitare questa tecnica è sufficiente rimanere lontani dal boss.
3. Attacco in picchiata [9 PV]
Spark Mandrill si aggancia al soffitto ed avanza verso la parete opposta. Una volta trovatosi in corrispondenza del Robot, il boss si lascia cadere in verticale su di lui. Questa tecnica non è molto rapida nella sua esecuzione e per schivarla è sufficiente spostarsi dal punto di atterraggio del boss.
4. Sfere elettriche [6 PV]
Spark Mandrill colpisce il pavimento generando due sfere di energia che viaggiano lungo le pareti della stanza in direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutto il perimetro dello schermo. Per schivarla bisogna oltrepassare le sfere con un salto, nel caso il Robot sia sul pavimento; oppure lanciarsi verso l'interno della stanza se Vile si trova lungo la parete. Le sfere si esauriscono dopo aver percorso tutto il perimetro della stanza.
- . Contatto [9 PV]

Spark Mandrill è un grosso gorilla munito di luci su tutto il corpo. Il boss possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Si muove compiendo rapidi balzi ed inoltre è in grado di avanzare rimanendo appeso al soffitto. Il suo attacco più pericoloso è la Carica, aggirabile soltanto rimbalzando sulla parete, perciò dovete stare sempre lontani dal boss. Da questa distanza usate i Cannoni da Spalla e gli Esplosivi da Gambe per attaccarlo. Quando il boss si appende al soffitto, scalate la parete verso cui si sta muovendo e colpitelo ripetutamente. Attendete che sia il più vicino possibile, poi scendete e passategli da sotto, in modo tale che atterrando rimanga il più lontano possibile da voi.

Possedendo il Sea Dragon's Rage, colpitelo con questa tecnica ed il boss rimarrà congelato, subendo danni ingenti. Attendete che lo Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Dopo averlo eliminato riceverete:

armi da fuoco 'Pugni a Razzo'

Go-Getter Right,	A.da Fuoco --	Pugno a Razzo	(subito disponibile)
Rumbling Bang,	E.da Gambe --	Bomba	(subito disponibile)
Nervous Ghost,	C.da Spalla -	Laser	(eliminare Sting Chameleon)
Quick Homesick,	C.da Spalla -	Lama	(eliminare Boomerang Kuwanger)
Peace Out Roller,	E.da Gambe --	Sfera	(eliminare Armored Armadillo)

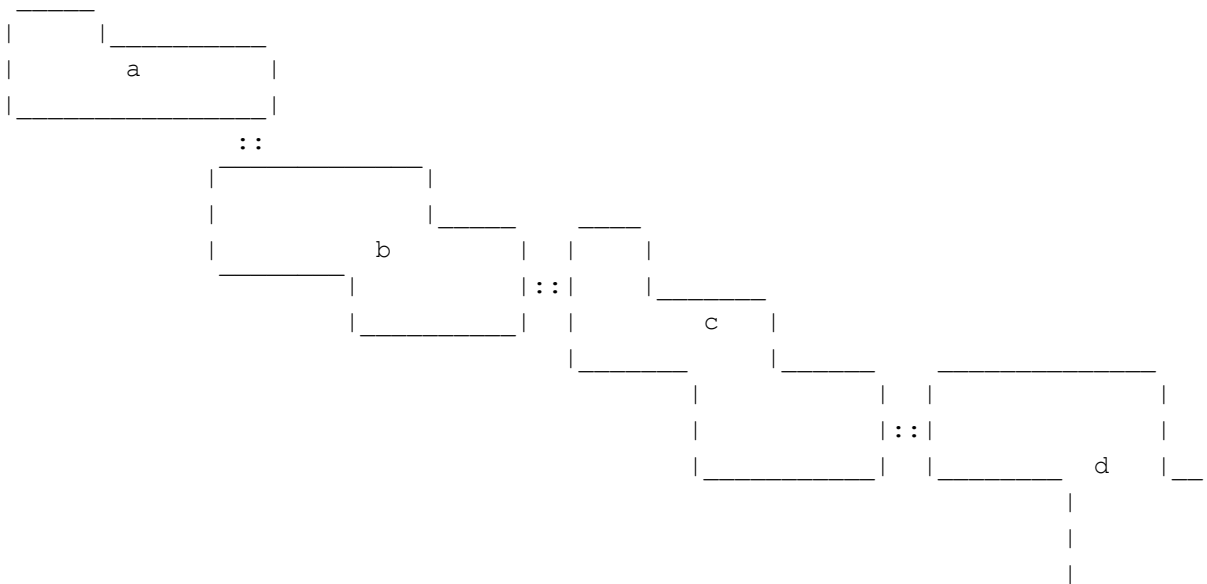
Armored Armadillo subisce 8 PV di danno dal Go-Getter Right perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

=====

ENERGY MINE RUINS - Armored Armadillo [06V03]

===== VILE =====

NEMICI	OGGETTI
Batton Bone	esplosivi da gambe 'Sfere'
Batton M-501	Cuore
Crag Man	Deadstar Hug
Dig Labour	Egoistic Pill
Flammingle	Marooned Tomahawk
Jamminger	Power Armor
Metal Wing	Territorial Pow
Mettool C-15	Vita Bonus
Mole Borer	Zip Zapper
Spiky	



Equipaggiamento consigliato:

- Go-Getter Right [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
- Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Bumpity Boom [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Ingresso Iniziativa l'esplorazione di questa località, proseguite in

direzione est ed ignorate i Turn Cannon situati sul soffitto. Giunti nella zona inferiore, state attenti agli Spiky ed ai Batton Bone e saltate da una colonna all'altra, eliminando i Dig Labour ed i Flammingle.

b. Miniera Giunti al condotto verticale, anzichè lasciarvi cadere, scivoliate lungo la parete sinistra, sino a far muovere il Mole Borer. Non appena si attiva, scalate nuovamente il muro, attendete che il nemico sia uscito dallo schermo e poi salite a bordo della POWER ARMOR situata nell'angolo in basso a sinistra. Una volta sul veicolo, scattate per raggiungere subito il Mole Borer ed eliminatelo con il Mitragliatore. Proseguite verso destra, scendendo anche dal veicolo, se necessario, ed in una rientranza in alto potrete raccogliere una VITA BONUS. Superate le prime spine, usando il Bumpity Boom contro i nemici e potrete incontrare un Batton M-501, il quale rilascia spesso una Vita Bonus dopo essere stato eliminato. Fatevi strada tra i nemici e, dopo aver scalato la parete, accederete nella zona successiva.

c. Secondo binario Seguite il percorso, scendendo poi nel primo condotto verticale, e qui avanzate con prudenza perchè dall'alto cadranno i Crag Man: contro di loro usate il Go-Getter Right prima che possano raccogliere i massi. Arrivati al secondo condotto verticale, scivoliate lungo la parete ovest e poi lasciatevi cadere sulla sinistra, in modo tale da ritrovarvi dietro al Mole Borer. Usate di nuovo la POWER ARMOR per eliminarlo rapidamente e procedete verso est. Questa volta, in una rientranza in alto, troverete un Globo Arancione grande. Superate poi la coppia di spine per entrare nell'ultima sezione del Livello.

d. Uscita Fatevi strada tra i nemici, facendo attenzione alle spine, ed ignorate i Metal Wing che attraverseranno lo schermo da sinistra verso destra. Una volta giunti all'esterno, percorrete tutto il binario sino a trovare le pedane mobili sospese nel vuoto. Saltate da una all'altra, eliminando i Jamminger che compariranno. Arriverete poi ad una pedana disposta in un modo particolare: accanto ad essa sono presenti pedane sia a nord ovest che a sud ovest; durante la sua oscillazione arriveranno Jamminger sia da sinistra che da destra; salendovi sopra, le caviglie di Vile saranno all'altezza del bordo della grande cascata sullo sfondo.

Una volta raggiunta questa precisa pedana, attendete che arrivi al punto più orientale della sua oscillazione ed da qui saltate verso nord est. Aprite più volte il fuoco con il Cannone da Spalla per aumentare la gittata del vostro salto e, se fatto correttamente, salirete su una nuova pedana, inizialmente non visibile, dalla quale poi potrete raggiungere una sporgenza rocciosa, su cui è situato il CUORE. Dopo aver raccolto l'oggetto, lasciatevi scivolare lungo le varie sporgenze rocciose, tenendo premuta la direzione Destra, per arrivare infine alla stanza del boss.

*** ARMORED ARMADILLO ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	8
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	3
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	8
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	12
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	6 ••	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	6 ••	Burning Drive	6

•• rimuove la corazza e stordisce il boss

ATTACCHI

1. Carica [9 PV]

Armored Armadillo rotola sul pavimento e, una volta venuto a contatto con la parete, inizia a rimbalzare per tutta la stanza. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la Carica bisogna prima andare incontro al boss, oltrepassandolo con il salto, poi spostarsi continuamente per la stanza. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

2. Rotolamento [9 PV]

Armored Armadillo percorre il perimetro della stanza più volte, rotolando a velocità sempre più elevate. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere fermi sul posto e saltare sul posto con il giusto tempismo ogni volta che il boss si avvicina rotolando. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

3. Esplosione [9 PV]

Armored Armadillo è in grado di assorbire i proiettili del personaggio e rilasciare la loro energia generando sfere che viaggiano lungo le otto direzioni cardinali. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e saltare sul posto non appena alza le braccia, in modo tale da schivare le sfere scagliate orizzontalmente.

4. Globi di energia [6 PV]

Armored Armadillo scaglia dal suo elmo una serie di globi di energia che si muovono orizzontalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla bisogna saltare sul posto per evitare ogni singolo colpo, oppure rimbalzare continuamente sulla parete sino al termine di essa.

5. Croce di energia [6 PV]

mentre rimbalza, Armored Armadillo può rilasciare quattro sfere di energia contemporaneamente, che si muovono lungo le direzioni ortogonali. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi in diagonale rispetto al punto dal cui vengono emesse le sfere.

6. Difesa [no]

Armored Armadillo è in grado di difendersi dai proiettili semplici di 'X' facendoli rimbalzare sulla sua corazza.

. Contatto [6 PV]

Armored Armadillo è un nemico corazzato in grado di difendersi. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. La sua caratteristica particolare è quella di poter assorbire i proiettili di Vile ed utilizzare la loro energia per attaccare il personaggio. L'unico momento in cui il boss è vulnerabile è quando rilascia i Globi di energia oppure pochi istanti dopo aver terminato la Carica ed il Rotolamento. Posizionatevi il più lontano possibile da lui ed attaccatelo ripetutamente, saltando sul posto per schivare i suoi colpi.

Possedendo il Peace Out Roller o lo Stubborn Crawler, colpitelo con questa tecnica ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo 6 PV di danno. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. Attendete che l'effetto svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Dopo averlo eliminato riceverete:

esplosivi da gambe 'Sfere'

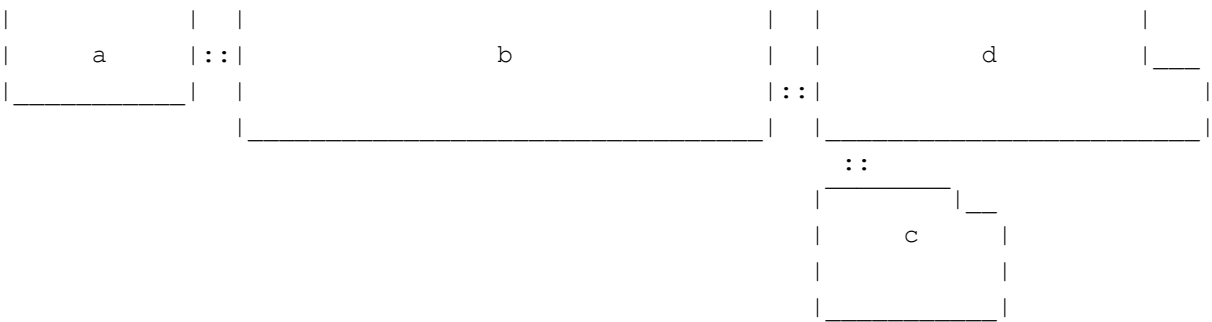
- Zip Zapper, A.da Fuoco -- Mitragliatore (subito disponibile)
- Deadstar Hug, E.da Gambe -- Sfera (subito disponibile)
- Territorial Pow, E.da Gambe -- Bomba (subito disponibile)
- Egoistic Pill, A.da Fuoco -- Pugno a Razzo (eliminare Spark Mandrill)
- Marooned Tomahawk, C.da Spalla - Lama (eliminare Boomerang Kuwanger)

Launch Octopus viene stordito e subisce 6 PV di danno dal Deadstar Hug perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

=====

SUBTERRANEAN BASE - Launch Octopus	[@6V04]
=====	VILE

NEMICI	OGGETTI
Anglerge	armi da fuoco 'Missili'
Cruiziler	Cuore
Gulpfer	Humerus Crush
Mega Tortoise	Necro Burst
Sea Attacker	Power Armor
Sky Claw	Splash Hit
Uturobos	Spoiled Brat
	Sub Tank
	Two Headed Slash



Equipaggiamento consigliato:

- Go-Getter Right [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
- Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Deadstar Hug [Esplosivo da Gambe - Sfera]

a. Costa Avanzate verso destra, eliminando le Mega Tortoise e gli Sky Claw, e saltate per oltrepassare le spine. Superate la piccola collina per entrare nella sezione successiva.

b. Fondale Seguite la costa per arrivare sul fondo del mare. Una volta sottacqua, i vostri salti raggiungeranno un'altezza maggiore del normale: sfruttate questa possibilità per schivare agevolmente i vari ostacoli. Dal fondale appariranno i Sea Attacker e per eliminarli usate il Go-Getter Right. Oltrepassate le varie spine sino a quando comparirà sulla destra l'Anglerge.

mini boss: ANGLERGE \			
-- ARMI DA FUOCO --			
MITRAGLIATORI		MISSILI	PUGNI A RAZZO
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16 Go-Getter Right 4
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16 Spoiled Brat 11
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16 Egoistic Pill 4
Distance Needler	11	Lost Lamb	16 Golden Right 3
Triple 7	32	Serotinal Bullet	11 Infinity Gig 6
-- CANNONI DA SPALLA --			
MORTAI		LASER	LAME
Front Runner	16	Cerberus Phantom	32 Metal Crescent 16
Trident Line	16	Nervous Ghost	11 Quick Homesick 16
Fatboy	11	Rising Specter	11 Parasite Sword 8
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	7 Two Headed Slash 11
Longshot Gizmo	26	Necro Burst	16 Marooned Tomahawk 4
-- ESPLOSIVI DA GAMBE --			
BOMBE		SFERE	FIAMMATE
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	16 Wild Horse Kick .
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	6 Dragon's Wrath .
Splash Hit	3	Sword Bouquet	8 Green-Eyed Lamp .
Territorial Pow	16	Hot Icicle	8 Sea Dragon's Rage 7
Bang Away Bomb	4	Stubborn Crawler	3 Burning Drive .

1. Carica [6 PV]

se si viene inquadrati dal faro montato sul dorso dell'Anglerge, il nemico si lancerà orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico saltando sia quando si lancia in avanti, sia quando torna nel lato destro dello schermo.

2. Torpedini [3 PV]

l'Anglerge rilascia quattro torpedini che si muovono in orizzontale e verticale. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il nemico può far ricadere le torpedini direttamente sul pavimento oppure farle allineare e poi farle avanzare in orizzontale. In ogni caso è possibile distruggere le torpedini con le armi.

3. Risucchio [no]

l'Anglerge risucchia l'acqua, attirando a sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di arrivare a contatto con l'Anglerge bisogna muoversi costantemente verso sinistra oppure saltare di continuo per

| rimanere al di fuori del vortice. |

| 4. Soffio [no] |

| L'Anglerge emette orizzontalmente un getto d'acqua, allontanando da |
| sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e |
| copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di essere |
| allontanati da lui bisogna muoversi costantemente verso destra oppure |
| saltare di continuo per rimanere al di fuori del vortice. |

| . Contatto [6 PV] |

| L'Anglerge è un grosso pesce meccanico ancorato al fondale. Il nemico si |
| sposta raramente e non è in grado di voltarsi. Il suo punto debole |
| principale è la turbina montata sul muso, che però è protetta da uno |
| scudo metallico perciò, per colpire l'Anglerge dovrete necessariamente |
| aprire il fuoco quando la difesa è abbassata. |

| Una volta apparso, rimanete sul lato sinistro dello schermo ed usate le |
| Armi da Fuoco per danneggiarlo dalla distanza. Usate questa tecnica anche |
| per distruggere le Torpedini che vi scaglierà contro e saltate per uscire |
| dal vortice d'acqua, quando il nemico esegue il Risucchio. Colpendoli più |
| volte potrete distruggere sia il faro montato sul dorso del pesce, |
| impedendogli così di eseguire la Carica, sia il suo scudo metallico, |
| rendendo poi più facile danneggiare il nemico. In alternativa, saltate in |
| corrispondenza dell'Anglerge e rilasciate di continuo gli Esplosivi da |
| Gambe per infliggergli rapidamente danni ingenti. |

Superate le spine successive per incontrare i Gulpfer: usate su di loro il
Go-Getter Right per eliminarli in due attacchi. Proseguite sino ad incontrare
un secondo Anglerge. Lo scontro è simile al precedente con l'unica differenza
che questa volta saranno presenti anche le spine sul fondo del mare e quindi
dovrete fare maggiore attenzione quando il nemico vi spinge via o vi avvicina a
lui. Nella zona accanto sono presenti sul fondale delle turbine che generano
correnti ascensionali. Saltatevi dentro per uscire dall'acqua e raggiungere la
struttura superiore, dove è presente la POWER ARMOR. In questa località il
veicolo non è molto utile perciò potete anche fare a meno di salirvi a bordo.

d. Macerie

Avanzate lungo il fondale sino a quando nel mare non
compariranno bombe di profondità. Utilizzate la turbina
accanto alle spine per raggiungere la superficie e salire a bordo del
Cruilizer. Non eliminatelo bensì posizionatevi sulla sua estremità destra,
facendo attenzione a non cadere in acqua. Da qui, attendete che compaia una
pedana mobile ed atterrate poi su di essa. Dopo averlo fatto, raggiungete il
punto più ad est, in modo tale da poter visualizzare sullo schermo il SUB TANK
e saltate verso di lui per raccogliarlo al volo. Per facilitare il salto,
aprite più volte il fuoco con il Cannone da Spalla per aumentarne la gittata
massima. Nel caso in cui manchiate l'oggetto, dovrete nuovamente sfruttare la
turbina per rifare il percorso dall'inizio. Tornate poi a bordo del Cruiziler e
questa volta attaccatelo, colpendo il suo globo luminoso, e, una volta
affondato, il nemico demolirà il portale situato sul fondale, liberando così
l'accesso per la Caverna.

c. Caverna

Raggiungete il fondo della sezione ed entrate nella grande
sala sulla destra. Qui sono presenti diverse spine lungo il
fondale ed affronterete l'Utuboros.

-- ARMI DA FUOCO --					
MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16	Go-Getter Right	11
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16	Spoiled Brat	32
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16	Egoistic Pill	11
Distance Needler	11	Lost Lamb	16	Golden Right	6
Triple 7	32	Serotinal Bullet	11	Infinity Gig	16

-- CANNONI DA SPALLA --					
MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	32	Metal Crescent	6
Trident Line	16	Nervous Ghost	11	Quick Homesick	6
Fatboy	11	Rising Specter	11	Parasite Sword	6
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	8	Two Headed Slash	6
Longshot Gizmo	26	Necro Burst	8	Marooned Tomahawk	2

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --					
BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	16	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	5	Peace Out Roller	16	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	3	Sword Bouquet	22	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	16	Hot Icicle	16	Sea Dragon's Rage	9
Bang Away Bomb	8	Stubborn Crawler	32	Burning Drive	.

l'Utuboros si limita solo a nuotare senza curarsi dei movimenti del Robot (Contatto: 6 PV)

L'Utuboros è un lungo serpente segmentato che si incontra sul fondo del mare. Non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. Subirete danni solo venendo a contatto con la testa oppure con la coda del nemico, che sono anche gli unici suoi punti vulnerabili. Per poter eliminare questo nemico rimanete nella parte bassa dello schermo ed aprite il fuoco contro di lui quando si trova all'altezza adatta.

In alternativa, saltategli in groppa, posizionandovi sul primo segmento dopo la sua testa, quando nuota verso l'alto, e da questa posizione aprite il fuoco sul suo punto vulnerabile. Quando l'Utuboros invece nuota verso il basso, spostatevi e raggiungete l'ultimo segmento prima della coda, per poi colpirla ripetutamente. Usando questa strategia dovrete fare attenzione nel seguire tutti i movimenti del nemico. Man mano che subisce danni, l'Utuboros diventa gradualmente di colore rosso.

Dopo averlo sconfitto proseguite verso destra per trovare nella saletta accanto il CUORE. Infine scalate nuovamente il condotto aperto dal relitto del Cruziler per tornare nella sezione precedente.

d. Macerie Avanzate verso est fino a quando non comparirà un altro Utuboros. Lo scontro è identico al precedente solo che questa volta non ci saranno le spine ed il nemico potrà entrare ed emergere dal fondale marino. Usate la stessa strategia già applicata in precedenza per eliminarlo e poi abbattete i vari Gulpfer prima di entrare nella stanza del boss.

*** LAUNCH OCTOPUS ***

-- ARMI DA FUOCO --					
MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	

Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4 ••
Fire Murrain	6	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3 ••
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	6 <>	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	6 <>	Burning Drive	.

•• taglia i tentacoli del boss

<> stordisce il boss

ATTACCHI

1. Missili [3 PV]

Launch Octopus scaglia dalle sue spalle due serie da tre missili ognuna. Questi viaggiano orizzontalmente e lungo le diagonali con una discreta velocità. Per schivare questo attacco bisogna oltrepassare i missili con un salto oppure è possibile distruggere i Missili usando le armi del personaggio.

2. Piranha [3 PV]

Launch Octopus scaglia dai suoi tentacoli quattro piranha. Essi funzionano come missili ad inseguimento e si muoveranno a gran velocità contro il Robot. È possibile distruggere i colpi nemici usando le varie armi del personaggio.

3. Turbine [grad]

Launch Octopus ruota su sè stesso generando un turbine sottomarino e muovendosi verticalmente lungo di esso. Questa tecnica attrae a sè il Robot e, se questi viene a contatto con il boss, il Launch Octopus gli causerà danni gradualmente, ripristinando i propri PV. Per evitare di essere afferrati è sufficiente allontanarsi costantemente dal turbine mentre, per rompere la presa, bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni. Il Launch Octopus è inattaccabile mentre esegue questa tecnica.

. Contatto [6 PV]

Il Launch Octopus è un polipo meccanico dotato di lunghi tentacoli. Si muove compiendo alti balzi con discreta velocità ed è molto aggressivo. Dovete rimanere sempre il più lontano possibile da lui ed attaccarlo solo con le Armi da Fuoco e solo quando apre lui il fuoco per primo: in questo modo potrete distruggere sia i Missili che i Piranha che vi scaglierà contro e contemporaneamente danneggiarlo.

Usando il Deadstar Hug oppure lo Stubborn Crawler, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Date le dimensioni dei proiettili, con queste armi potrete distruggere facilmente

Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece con un qualsiasi
Cannone da Spalla di tipo Lama, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica
tecnica che potrà eseguire poi saranno i Missili.

Dopo averlo eliminato riceverete:

armi da fuoco 'Missili'

Humerus Crush,	A.da Fuoco -- Missile	(subito disponibile)
Splash Hit,	E.da Gambe -- Bomba	(subito disponibile)
Spoiled Brat,	A.da Fuoco -- Pugno a Razzo	(eliminare Spark Mandrill)
Necro Burst,	C.da Spalla - Laser	(eliminare Sting Chameleon)
Two Headed Slash,	C.da Spalla - Lama	(eliminare Boomerang Kuwanger)

Boomerang Kuwanger viene stordito e subisce 6 PV di danno dall'Humerus Crush
perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo
Maverick.

=====

FORTRESS TOWER - Boomerang Kuwanger

[@6V05]

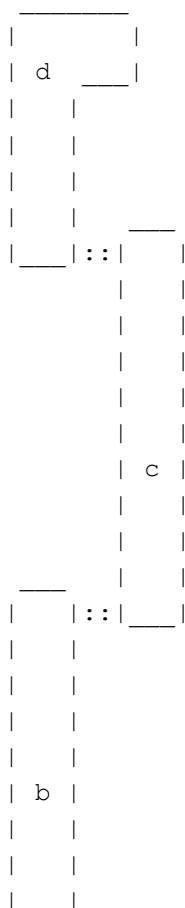
===== VILE =====

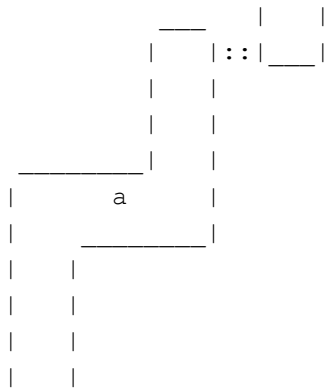
NEMICI

Dodge Blaster
Flamer
Hoganmer
Jamminger
Ladder Yadder
Mega Tortoise
Mettool C-15
Sine Faller
Slide Cannon
Turn Cannon

OGGETTI

cannoni da spalla 'Lame'
Burning Drive
Cuore
Fatboy
Lost Lamb
Metal Crescent
Power Armor
Stubborn Crawler
Sub Tank
Vita Bonus





Equipaggiamento consigliato:

- Humerus Crush [Arma da Fuoco - Missile]
- Front Runner [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Splash Hit [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Corridoio Laser Salite le varie scale sino ad incontrare sulla destra un Hoganmer. Attrirate la sua attenzione, in modo tale che scagli la mazza chiodata, e colpitelo prima che si rimetta in posizione di difesa. Arrivati al nemico successivo, usate lo Splash Hit, facendo cadere la bomba in corrispondenza del nemico, in modo tale che il tornado lo travolga. Procedete poi verso nord, eliminando i vari Dodge Blaster, e successivamente superate le fotocellule senza attivare i Ray Trap. Durante il tragitto usate il Front Runner per colpire i Sine Faller che arriveranno dall'alto. Riprendete la scalata ed oltrepassate l'Hoganmer per colpirlo poi alle spalle. In seguito usate lo Splash Hit per eliminare facilmente i nemici che compariranno e procedete in direzione nord est sino ad entrare nella sezione successiva.

b. Condotto spinoso Questo lungo camino è ricoperto di corrente elettrica lungo le pareti che vi causerà danni ingenti. Una volta saliti a bordo dell'elevatore, questi inizierà a muoversi verso l'alto. Lungo il percorso dovrete evitare di farvi schiacciare dalle pedane spinose, che vi elimineranno istantaneamente, inoltre dovrete fare attenzione all'arrivo dei Jamminger. Rilasciate di continuo lo Splash Hit e posizionatevi all'interno del tornado, in modo tale da attirare i nemici verso di lui. Al termine del condotto procedete verso destra, ignorando il Cuore situato a nord ovest.

c. Zona esterna Una volta all'aperto, sfruttate il tornado dello Splash Hit per distruggere gli Slide Cannon che compaiono dalla parete ed usate il Front Runner contro i Ladder Yadder. Fate attenzione ai Mettool C-15 ed in cima alla sezione troverete la POWER ARMOR. Grazie ad essa potrete distruggere le casse presenti in questa zona trovando una VITA BONUS in quella più in basso. Risalite poi la sezione ed ignorate il Sub Tank presente sulla sporgenza.

d. Reattore All'interno edificio potrete sfruttare a pieno il raggio d'azione dello Splash Hit, in modo tale da eliminare facilmente qualsiasi nemico presente. Durante la scalate, state attenti soprattutto ai Dodge Blaster ed ai Flamer. Una volta in cima, entrate nella stanza del boss.

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	6 ••	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	6 ••	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	6 ••	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	8 ••	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6 ••	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Lancio [6 PV]

Boomerang Kuwanger scatta verso Vile, lo afferra con le sue corna e lo scaglia violentemente contro il soffitto. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss con il salto quando si trova ancora in fase di scatto. Nel caso in cui Boomerang Kuwanger manchi la presa, il boss rimarrà sbilanciato ed indifeso per alcuni istanti.

2. Boomerang [3 PV]

Boomerang Kuwanger lancia le sue corna contro Vile. Queste possiedono una discreta velocità, coprono una vasta area e alla fine tornano dal boss. Non è possibile distruggerle o respingerle in alcun modo e per schivarle bisognerà necessariamente oltrepassarle con un salto.

3. Teletrasporto [no]

Boomerang Kuwanger è in grado di teletrasportarsi in un punto qualsiasi del pavimento. Per evitare di venire a contatto con lui bisogna posizionarsi al centro della stanza e muoversi verso la parete più lontana dalla zona in cui ricompare il boss. Boomerang Kuwanger è in grado di usare questa tecnica ripetutamente.

. Contatto [6 PV]

Boomerang Kuwanger è un insetto in armatura dotato di corna. È rapidissimo nei movimenti ed è molto aggressivo. Per sconfiggerlo dovrete avere buoni riflessi. Il boss tenderà a scattare in avanti durante il suo breve periodo di invincibilità perciò dopo averlo colpito una volta, smettete di attaccarlo e preparate il Super Colpo. Attendete che Boomerang Kuwanger ritorni vulnerabile e colpitelo con questa tecnica. Il boss non è in grado di teletrasportarsi mentre le sue corna sono ancora in volo, quindi forzate a lanciare il Boomerang. Mentre attendete il momento per attaccare, rifugiatevi negli angoli superiori della stanza e, quando Boomerang Kuwanger vi scaglierà contro le

corna, saltate verso l'interno della stanza e passate all'attacco non appena atterrate.

Usando una qualsiasi Arma da Fuoco di tipo Missile, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Rispetto all'Homing Torpedo di 'X', i Missili di Vile non inseguono in automatico il bersaglio, perciò dovrete comunque fare attenzione ai movimenti del boss.

Dopo averlo eliminato riceverete:

cannoni da spalla 'Lame'

Metal Crescent,	C.da Spalla - Lama	(subito disponibile)
Fatboy,	C.da Spalla - Mortaio	(subito disponibile)
Lost Lamb,	A.da Fuoco -- Missile	(eliminare Launch Octopus)
Burning Drive,	E.da Gambe -- Fiammata	(eliminare Flame Mammoth)
Stubborn Crawler,	E.da Gambe -- Sfera	(eliminare Armored Armadillo)

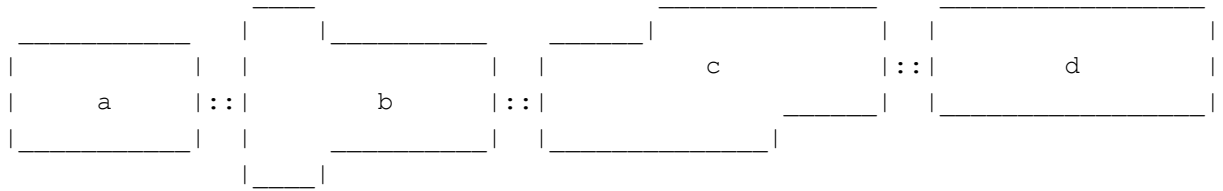
Sting Chameleon viene stordito e subisce 6 PV di danno dal Metal Crescent perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

=====

RECON BASE RUINS - Sting Chameleon [06V06]

===== VILE =====

NEMICI	OGGETTI
Amenhopper	cannoni da spalla 'Laser'
Armor Soldier	Buckshot Dance
Axe Max	Cerberus Phantom
Batton Bone	Cuore
Bomb Been	Green-Eyed Lamp
Creeper	Hot Icicle
Dig Labour	Popcorn Demon
Hoganmer	Power Armor
Iworm	Sub Tank
Mad Pecker	Trident Line
Planty	Vita Bonus
Tombot	



Equipaggiamento consigliato:

- Go-Getter Right [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
- Metal Crescent [Cannone da Spalla - Lama]
- Splash Hit [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Bosco Avanzate lungo il sentiero ed eliminate l'Amenhopper ed il primo Axe Max. Successivamente ne è presente un esemplare in cima alla piccola tettoia. Non eliminatelo bensì posizionatevi sul tronco che lui scaglia ed attendete che l'Axe Max lo colpisca. In questo modo, a bordo del tronco, attraverserete la sezione in direzione ovest, raccogliendo automaticamente il

CUORE. Percorrete di nuovo il sentiero, facendovi strada tra i nemici, sino ad arrivare ad una piccola rampa marrone.

b. Caverna Da qui saltate verso destra e rilasciate di continuo lo Splash Hit per aumentare la gittata del vostro salto e raggiungere la parete rocciosa. In cima ad essa troverete la POWER ARMOR. Salite a bordo del veicolo ed ora siate rapidi nell'attraversare la grotta inoltre dovrete sperare di ricevere alcune Sfere Azzurre mentre sconfiggete i nemici usando il Mitragliatore, in modo tale da estendere il periodo di funzionamento della Power Armor. Questa arma è in grado anche di distruggere i picconi lanciati dal Dig Labour. Poco dopo aver superato il secondo precipizio, è presente lungo il soffitto un'apertura: posizionatevi in sua corrispondenza e saltate con il veicolo. Mentre siete in volo, sganciatevi dalla Power Armor e rimbalzate subito lungo la sporgenza per salirvi sopra e raccogliere un SUB TANK. Una volta fatto, proseguite in direzione est per tornare all'aperto.

c. Pendio Durante il percorso, usate il Go-Getter Right direttamente sui Mad Pecker per eliminarli con un solo attacco e proseguite verso destra. Fate attenzione ai Tombot ed usate lo Splash Hit per sconfiggere facilmente gli Hoganmer e trovare due Globi Arancioni grandi. In seguito fatevi strada tra i Planty ed i Bomb Been per accedere nell'ultima sezione della località.

d. Palude Venendo a contatto col fango, il Robot sprofonderà perciò saltate costantemente per rimanere a galla. Sfruttate molto lo Splash Hit per eliminare soprattutto gli Hoganmer ed i Dig Labour e, in cima alla struttura metallica, è situata una VITA BONUS. Arrivati infine sulla pavimentazione solida, sconfiggete i vari nemici ed entrate nella stanza del boss.

*** STING CHAMELEON ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	6 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	6 ••
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	6 ••
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	6 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

- stordisce il boss

ATTACCHI

1. Lingua [6 PV]

Sting Chameleon colpisce con la sua lingua in direzione del personaggio. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Comete [6 PV]

Sting Chameleon emette dalla bocca tre comete in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, in modo tale da posizionarsi tra una cometa e l'altra oppure oltrepassare Sting Chameleon con un salto mentre apre il fuoco.

3. Pioggia [3 PV]

Sting Chameleon si aggancia al soffitto tramite la sua lingua e oscillando fa piovere un gran numero di spine. Questa tecnica copre tutta la schermata e per schivarla bisogna muoversi costantemente a destra e a sinistra.

4. Aculei [3 PV]

Sting Chameleon oscilla la sua coda scagliando tre aculei lungo le diagonali. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Generalmente il boss la utilizza quando si trova in uno degli angoli superiori, perciò per schivarla è sufficiente posizionarsi al rispettivo angolo opposto e da qui spostarsi leggermente oppure saltare, a seconda dei casi.

. Contatto [6 PV]

Sting Chameleon è una lucertola verde dalla lunga lingua. Si muove con grande agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di mimetizzarsi con lo sfondo ma la sua posizione rimane comunque identificabile per via dello sfasamento di immagine. Durante lo scontro dovete rimanere lontani dallo Sting Chameleon e fare attenzione ai suoi spostamenti. Occupatevi di schivare i suoi attacchi ed attaccatelo mentre si sta per appendere al soffitto oppure quando cerca di colpirvi con la lingua.

Usando un qualsiasi Cannone da Spalla di tipo Lama, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto.

Dopo averlo eliminato riceverete:

cannoni da spalla 'Laser'

- Buckshot Dance, A.da Fuoco -- Mitragliatore (subito disponibile)
- Trident Line, C.da Spalla - Mortaio (subito disponibile)
- Cerberus Phantom, C.da Spalla - Laser (subito disponibile)
- Green-Eyed Lamp, E.da Gambe -- Fiammata (eliminare Flame Mammoth)
- Hot Icicle, E.da Gambe -- Sfere (eliminare Armored Armadillo)
- Popcorn Demon, A.da Fuoco -- Missile (eliminare Launch Octopus)

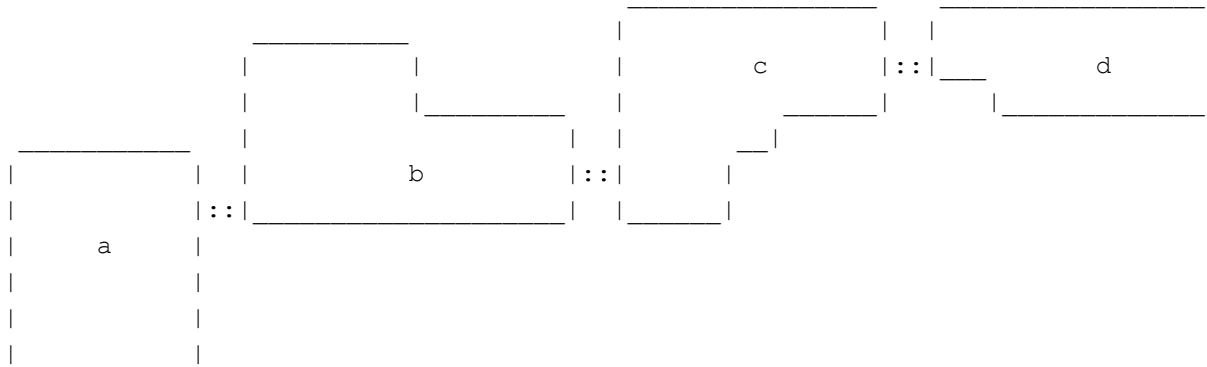
Storm Eagle viene stordito e subisce 6 PV di danno dal Cerberus Phantom perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

NEMICI

Flamer
 Gun Volt
 Hoganmer
 Rush Roader
 Sky Claw
 Turn Cannon

OGGETTI

Bang Away Bomb
 Banzai Beetle
 Cuore
 Dragon's Wrath
 Longshot Gizmo
 Power Armor
 Speed Devil
 Straight Nightmare
 Sub Tank



Equipaggiamento consigliato:

- Go-Getter Right [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
- Cerberus Phantom [Cannone da Spalla - Laser]
- Splash Hit [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Zona Elevatori Avanzate verso destra e salite sulle pedane mobili. Queste seguono un binario stabilito perciò dovrete essere precisi nel saltare verso quelle delle zone superiori. Usate il Cerberus Phantom contro gli Sky Claw ed ignorate gli Hoganmer sulla destra mentre proseguite nella salita.

b. Torre di controllo Una volta in questa sezione, usate lo Splash Hit per eliminare i Gun Volt e raggiungete la zona dove sono presenti le pedane mobili. Su di esse troverete i Flamer perciò, prima di saltare sulle loro pedane, distruggeteli. Dal bordo del pavimento, abbattete il primo Flamer e salite sulla sua piattaforma. Da qui sfruttate le altre pedane per raggiungere la torre in alto a sinistra. Non colpite la vetrata bensì scalatela per arrivare in cima all'edificio e trovare sulla sinistra un CUORE.

Ora distruggete la vetrata ed entrate nella notte, dove è situata la POWER ARMOR. Salitevi a bordo e procedete verso destra, sfruttando le varie pedane. Aprite il fuoco con il Mitragliatore del veicolo per distruggere i vari Flamer, nella speranza di ottenere qualche Sfera Azzurra per estendere il periodo di funzionamento della Power Armor. Procedendo in direzione est, raggiungete la seconda serie di pedane e posizionatevi su quella più a sinistra. Una volta qui usate i pugni del veicolo per demolire la cassa situata in basso ed aprire l'accesso ad un corridoio segreto. Potete ottenere lo stesso risultato facendo detonare la Power Armor in prossimità della cassa. Dopo essere entrati nel corridoio, procedere verso destra per trovare un SUB TANK. Tornate poi nella zona superiore e proseguite in direzione est.

c. Cantiere All'inizio di questa sezione è presente una parete alta e

stretta. Dopo essere arrivati in cima, proseguite verso nord est ed usate principalmente lo Splash Hit ed il Go-Getter Right per eliminare i Turn Cannon ed i Rush Roder. Infine scalate il muro per accedere nell'ultima sezione.

d. Astronave Arrivati sul ponte della Death Rogumer, la nave madre dei Maverick, essa prenderà il volo ed a breve affronterete il boss della località, che comparirà dal cielo.

*** STORM EAGLE ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	6 ••	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	8	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata [8 PV]

Storm Eagle vola nel cielo e si lancia diagonalmente in picchiata oppure attraversa orizzontalmente lo schermo. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi dalla traiettoria del boss oppure saltare per oltrepassarlo. Storm Eagle può eseguire diversi attacchi in successione.

2. Piume [6 PV]

Storm Eagle lancia in aria una serie di piume che, dopo essere ricadute sul pavimento, detonano. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi tra una piuma e l'altra e poi saltare per evitare la detonazione.

3. Pulcini [1 PV]

mentre è in volo, Storm Eagle genera un uovo dal quale fuoriescono quattro pulcini che volano orizzontalmente. Questo attacco non è molto rapido inoltre è possibile distruggere i nemici con le armi.

4. Tornado [no]

quando è a terra, Storm Eagle emette orizzontalmente un lungo tornado. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss.

Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o saltare nella direzione opposta a quella verso cui Vile viene spinto via.

5. Colpo d'ala [no]

mentre è a terra Storm Eagle sbatte le sue ali creando una corrente d'aria. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o saltare nella direzione opposta a quella verso cui Vile viene spinto via.

. Contatto [6 PV]

Storm Eagle è una grande aquila meccanica. Non è molto rapida nel muoversi, nè particolarmente aggressiva. Affronterete questo boss a bordo della Death Rogumer e qui non ci saranno pareti o soffitti da sfruttare, inoltre dovrete fare attenzione a non cadere dall'astronave. All'inizio della battaglia, aprite subito il fuoco verso il boss e non fatevi spingere via dal Colpo d'ala. Una volta che questi inizierà a volare, usate di continuo il Cannone da Spalla per colpirlo. Quando invece il boss tornerà sull'astronave, avvicinatevi il più possibile a lui ed attaccatelo ripetutamente, facendo attenzione a non farvi allontanare troppo dal Tornado. Controllate bene la posizione in cui atterra Storm Eagle, in modo tale da non permettergli di chiudervi in un angolo per poi farvi cadere dall'astronave spingendovi via da lui.

Usando il Cerberus Phantom, il boss subirà un danno pari a 6 PV della barra di vita per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

Dopo averlo eliminato riceverete:

potenziamento Speed Devil

- Longshot Gizmo, C.da Spalla - Mortaio (subito disponibile)
- Bang Away Bomb, E.da Gambe -- Bomba (subito disponibile)
- Banzai Beetle, A.da Fuoco -- Missile (eliminare Launch Octopus)
- Dragon's Wrath, E.da Gambe -- Fiammata (eliminare Flame Mammoth)
- Straight Nightmare, C.da Spalla - Laser (eliminare Sting Chameleon)

Flame Mammoth subisce 6 PV di danno dal Longshot Gizmo perciò equipaggiate quest'arma dopo aver selezionato la località di questo Maverick.

=====

PROTOTYPE WEAPONS PLANT - Flame Mammoth	[@6V08]
---	---------

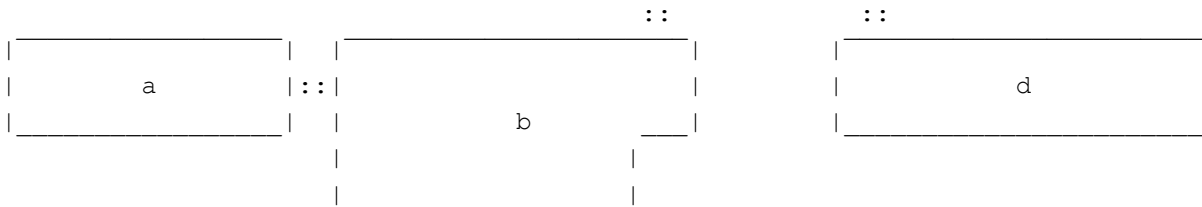
=====

NEMICI

- Dig Labour
- Dodge Blaster
- Hoganmer
- Mega Tortoise
- Mettool C-15
- Scrap Robo
- Sky Claw

OGGETTI

- esplosivi da gambe 'Fiammate'
- Cuore
- Fire Murrain
- Golden Right
- Power Armor
- Rising Specter
- Sword Bouquet
- Triple 7
- Vita Bonus
- Wild Horse Kick



Equipaggiamento consigliato:

- Go-Getter Right [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
- Longshot Gizmo [Cannone da Spalla - Mortaio]
- Splash Hit [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Zona di scarico Avanzate verso destra sino a trovare i nastri trasportatori. Affrontando questo livello dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo dello schermo sarà congelato e potrete camminarvi sopra senza subire danni. In caso contrario non solo dovrete stare attenti a saltare da un nastro all'altro ma anche schivare i getti di metallo fuso che si alzeranno verticalmente. Salite a bordo della POWER ARMOR ed attraversate rapidamente il percorso, usando lo scatto ed il Mitragliatore per eliminare in pochi istanti qualsiasi nemico. In seguito scendete lungo il condotto verticale.

b. Settore minerario Giunti nella zona con il metallo fuso, usate il Go-Getter Right per eliminare i vari Dig Labour e, sfruttando le varie piattaforme, procedete verso nord ovest sino a trovare una VITA BONUS. Da qui saltate verso sinistra e, durante il volo, rilasciate più volte l'Esplosivo da Gambe per aumentare la gittata del balzo e raggiungere così la parete occidentale. Scivolote lungo di essa per arrivare all'ingresso della rientranza dove è presente un CUORE. Tornate nella zona inferiore ed attraversate nuovamente il percorso, uscendo infine da nord est.

c. Compattatori Questa sezione è molto simile a quella iniziale soltanto che questa volta dovrete fare attenzione a non farvi schiacciare dalle presse. Questi meccanismi sono in grado anche di distruggere istantaneamente rottami e Scrap Robo. Avvicinatevi alle presse per farle abbassare e passatevi da sotto mentre si rialzano. In seguito procedete attraverso il pozzo situato ad est.

d. Tubi Lungo il percorso dovrete schivare le gocce di metallo fuso che cadranno dall'alto. Procedete verso destra, rimanendo sempre nella parte più alta dello schermo ed aprite il fuoco con il Go-Getter Right per eliminare i Dig Labour mentre per le Mega Tortoise e gli Hoganmer usate lo Splash Hit. Entrate infine nella stanza del boss.

 *** FLAME MAMMOTH ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	6	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4 ••
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3 ••
Longshot Gizmo	6	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	6	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	3	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	6	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	3

•• taglia la proboscide del boss

ATTACCHI

1. Napalm [4 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una diverse fiamme azzurre. A contatto con il pavimento, esse si innalzano, diventando colonne di fuoco. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss e rimanere sempre in movimento.

2. Lanciafiamme [3 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una piccola fiammata. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Nel caso in cui la fiammata colpisca una pozza di catrame, si genererà una colonna di fuoco.

3. Catrame [no]

Flame Mammoth emette dalla sua proboscide una sfera di catrame che genera sul nastro trasportatore una pozza. Questa tecnica non causa danni al contatto ma il personaggio rallenterà i suoi movimenti camminando sulla pozza. Per schivarla è sufficiente oltrepassarla con un salto.

4. Terremoto [no]

Flame Mammoth si muove compiendo balzi e, ogni volta che atterra, è in grado di generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente il personaggio. Per non rimanere storditi bisogna saltare non appena il boss sta per atterrare oppure scalare le pareti laterali.

. Contatto [6 PV]

Flame Mammoth è un grosso elefante meccanico. Si muove compiendo balzi e non è molto rapido, nè aggressivo. La sua stanza è più lunga di quella degli altri boss inoltre il pavimento è sostituito da un lungo nastro trasportatore che cambia verso ogni volta che Flame Mammoth alza le braccia in alto. Usate il Cannone da Spalla dalla distanza, in modo tale poi da avere il tempo necessario per evitare le tecniche nemiche. L'unico attacco a cui dovrete fare attenzione è il Terremoto perchè sarà in grado di paralizzarvi temporaneamente. Saltate non appena il boss sta per atterrare e continuate ad attaccare il boss da lontano.

Usando i Cannoni da Spalla di tipo Lama, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame.

- - - - -

Dopo averlo eliminato riceverete:

esplosivi da gambe 'Fiammate'

Triple 7,	A.da Fuoco --	Mitragliatore	(subito disponibile)
Fire Murrain,	C.da Spalla -	Mortaio	(subito disponibile)
Wild Horse Kick,	E.da Gambe --	Fiammata	(subito disponibile)
Golden Right,	A.da Fuoco --	Pugni a Razzo	(eliminare Spark Mandrill)
Rising Specter,	C.da Spalla -	Laser	(eliminare Sting Chameleon)
Sword Bouquet,	E.da Gambe --	Sfere	(eliminare Armored Armadillo)

=====

RECUPERO OGGETTI

[@6VRC]

===== VILE =====

Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.

|| Sigma contatta Vile, non approvando la sua insubordinazione. Il capo dei
|| Maverick però è incuriosito dalle capacità del Robot viola e lo sfida ad
|| affrontarlo nella sua stessa base.

Ora nella schermata generale delle località appariranno gradualmente le varie parti di cui è composta il Sigma Palace. Prima di accedervi però è consigliato esplorare nuovamente i Livelli precedenti per raccogliere i vari Potenzamenti rimasti. Per tornare alla schermata delle località, selezionate 'Escape' dall'icona della chiave inglese nella Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss del Livello.

Alcune località subiranno cambiamenti esplorandole dopo aver sconfitto determinati boss:

Prototype Weapons Plant

tornandoci dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo del Livello risulterà solidificato e sarà possibile camminarci sopra senza subire alcun danno, inoltre non verranno più generate le fiammate.

Recon Base Ruins

tornandoci dopo aver sconfitto Launch Octopus, sarà presente l'acqua nella Caverna, che renderà possibile il recupero del Cuore.

Electromagnetic Power Plant

tornandoci dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, le scintille presenti nella prima sezione scompariranno ed il Thunder Slimer non potrà più scagliare fulmini.

Avendo seguito questa soluzione, gli unici oggetti ancora da raccogliere saranno un Cuore ed un Sub Tank, entrambi situati presso la Fortress Tower. Una volta raccolti tutti i Cuori, la barra di vita di Vile diventerà delle stesse dimensioni della barra delle munizioni, dopo aver sconfitto gli otto Maverick. Confrontandole è possibile capire subito quanti Cuori non si possiedono, ricordandosi che ognuno di essi aumenta di due unità i PV massimi di Vile. Per quanto riguarda i Sub Tank, essi sono solo quattro e, una volta raccolti, appaiono sotto la rispettiva icona, nella Schermata Armi.

OGGETTI

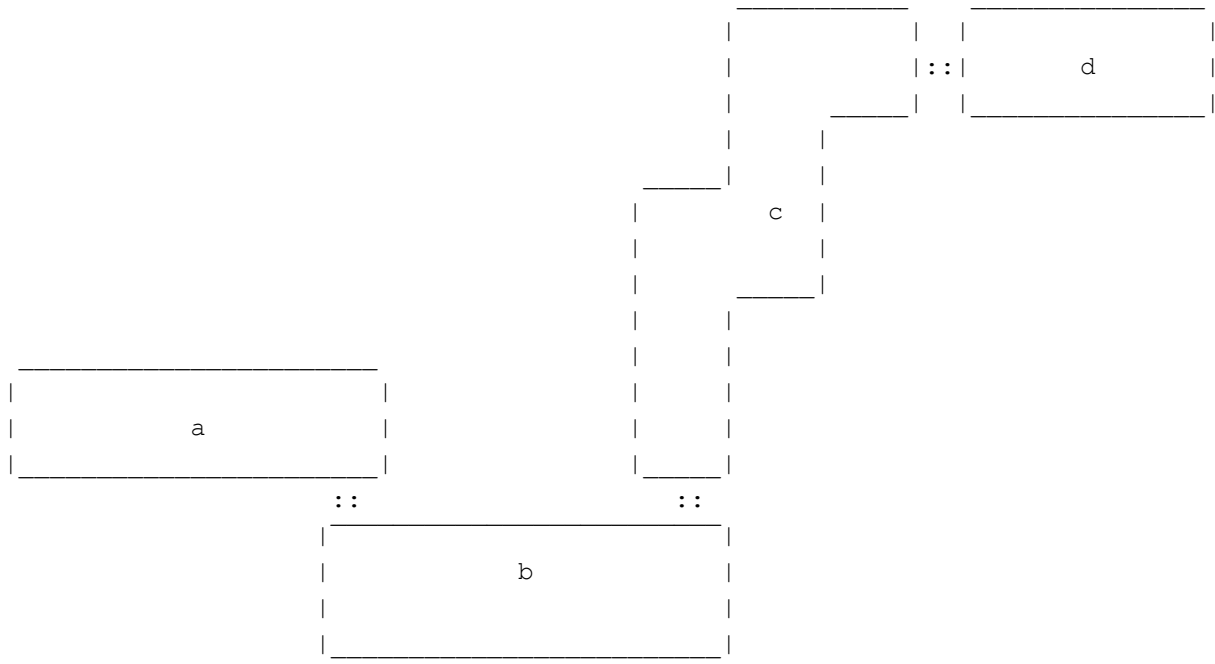
Cuore x1
Sub Tank x1

Equipaggiatevi con il cannone da spalla Quick Homesick e raggiungete la sommità della zona con l'ascensore. Una volta qui, saltate ed usate il Quick Homesick per raccogliere il CUORE situato nell'angolo di nord ovest.

Procedete poi lungo la Zona esterna ed entrate nella base del Reattore. Voltatevi verso destra ed usate il Quick Homesick verso l'alto per raccogliere il SUB TANK situato sulla sporgenza all'aperto.

===== SIGMA PALACE 1 [06V09] =====
===== VILE =====

- | NEMICI | OGGETTI |
|--------------------|-------------|
| Anglerge | Power Armor |
| Ball de Voux | |
| Boomerang Kuwanger | |
| Dig Labour | |
| Dodge Blaster | |
| Flamer | |
| Gulpfer | |
| Jammer | |
| Launch Octopus | |
| Mega Tortoise | |
| Sea Attacker | |
| Sky Claw | |
| Spiky | |
| Turn Cannon | |
| (boss) Bospider | |



- Equipaggiamento consigliato:
- Infinity Gig [Arma da Fuoco - Pugno a Razzo]
 - Parasite Sword [Cannone da Spalla - Lama]
 - Bang Away Bomb [Esplosivo da Gambe - Bomba]

de Voux, l'Infinity Gig contro i Dig Labour e la Bang Away Bomb sulle Mega Tortoise. Più avanti è presente una POWER ARMOR: salitevi a bordo, eliminate lo Spiky e poi entrate in acqua rimanendo a bordo del veicolo.

b. Lago sotterraneo Durante la discesa, state attenti ai Sea Attacker e, grazie alla Power Armor, potrete camminare anche sulle spine. Giunti sul fondale, affronterete un Anglerge. La strategia è identica a quella usata durante il secondo scontro presso la Subterranean Base ma ora potrete utilizzare il Mitragliatore del veicolo per sconfiggere il nemico in pochi secondi. In alternativa potete travolgere l'Anglerge con l'autodistruzione della Power Armor oppure attaccarlo con la Bang Away Bomb. Successivamente fatevi strada tra i Gulpfer ed entrate nella stanza del Maverick.

LAUNCH OCTOPUS

Usate la Parasite Sword su di lui e riuscirete sia a tagliargli i tentacoli che ad infliggergli 4 PV di danno per ogni attacco subito. Questa arma è molto utile anche per distruggere con un solo colpo i vari Missili e Piranha che il boss vi lancerà contro. Uscite poi dall'acqua per accedere alla sezione successiva.

c. Doppia torre Mentre proseguite verso l'alto, usate l'Infinity Gig per colpire i bersagli. Grazie alla sua capacità di direzionarsi automaticamente, questa arma vi permetterà di eliminare facilmente i nemici, soprattutto mentre saltate da una pedana all'altra. Procedete verso nord, facendo attenzione soprattutto ai Turn Cannon ed ai Flamer e, dopo aver eliminato uno Sky Claw, potrete raccogliere un Globo Arancione grande sulla destra. Una volta giunti al piano superiore, rimanete nella zona sinistra dello schermo per continuare il percorso. Saltate da una pedana all'altra e poi avanzate in direzione nord est. Nell'angolo in alto a sinistra troverete un Globo Arancione grande, poi recatevi verso est. In questa seconda scalata, l'Infinity Gig sarà estremamente utile per abbattere tutti i bersagli nemici. Una volta in cima, entrate nella stanza del Maverick.

BOOMERANG KUWANGER

Usando la Parasite Sword riuscirete ad infliggergli 4 PV per ogni colpo subito, tuttavia il boss non ne rimarrà stordito. Posizionatevi su uno degli angoli superiori, attendete che Boomerang Kuwanger lanci le sue corna e poi lasciatevi cadere e colpitelo con la Parasite Sword. Dopo averlo eliminato, uscite dalla porta a destra.

d. Reattore In quest'ultima sezione usate principalmente la Bang Away Bomb e la Parasite Sword per farvi strada tra i nemici. State attenti soprattutto ai Jamminger ed ai Turn Cannon montati sul soffitto ed infine recatevi nella camera del boss.

*** BOSPIDER ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	6	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	6
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

ATTACCHI

. Ragni [3 PV]

Bospider lancia sul pavimento quattro piccoli ragni che si muovono in orizzontale, per poi scalare le pareti ed uscire dallo schermo. La tecnica non è molto rapida ed inoltre è possibile distruggere i ragni con le armi ed oltrepassarli con il salto. Può capitare che il boss interrompa la discesa per rilasciare altri ragni.

. Contatto [6 PV]

Bospider è un grosso ragno cibernetico. Possiede una notevole velocità ma non è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di muoversi esclusivamente lungo percorsi fissi. Questi sono realizzati da colonne e righe che cambiano continuamente disposizione. Il suo unico punto debole è la sfera rossa che appare brevemente sull'addome quando il boss raggiunge il pavimento.

Il comportamento di Bospider è ciclico durante lo scontro: vengono generati i possibili percorsi, il boss lancia o meno i ragni prima di scendere, mostra la sfera rossa per pochi istanti e fugge via.

Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Usando l'Infinity Gig potete infliggergli 6 PV di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

=====
SIGMA PALACE 2

[@6V10]

=====
VILE

NEMICI

OGGETTI

Armor Soldier

Power Armor

Armored Armadillo

Vita Bonus

Batton Bone

Hotarion

Mole Borer

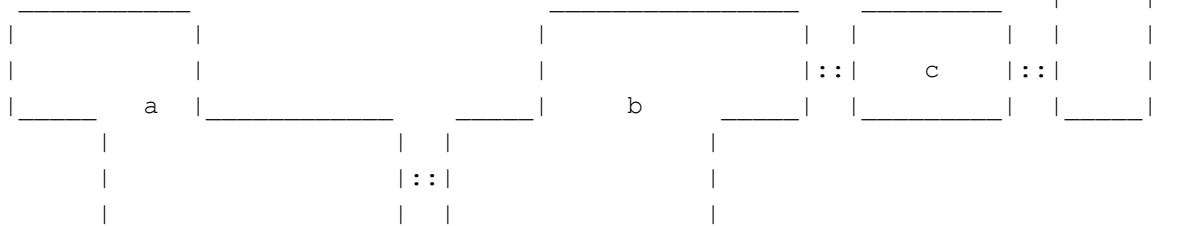
Rush Roader

Spark Mandrill

Storm Eagle

Turn Cannon

(boss) Rangda Bangda



Equipaggiamento consigliato:

- Distance Needler [Arma da Fuoco - Mitragliatore]
- Straight Nightmare [Cannone da Spalla - Laser]
- Peace Out Roller [Esplosivo da Gambe - Sfera]

a. Miniera Seguite il percorso verso sud, eliminando i vari Batton Bone, e successivamente usate lo Straight Nightmare per sconfiggere l'Armor Soldier in pochi istanti. Questa arma è molto utile anche per demolire rapidamente gli ostacoli rocciosi presenti in questa prima sezione della località. Dopo aver raccolto la VITA BONUS, procedete lungo il sentiero più alto per trovare la POWER ARMOR. Superate le spine ed aprite il fuoco con il Mitragliatore per eliminare il Mole Borer. Riprendete l'avanzata, eliminando un Armor Soldier ed abbattendo altri due ostacoli, sino a giungere arrivare in un'altra zona che possiede un'apertura nel soffitto.

Da essa scenderà a breve un secondo Mole Borer perciò, se siete ancora a bordo della Power Armor, usatela contro il nemico e, anche venendo distrutta, la sua esplosione eliminerà il Mole Borer. Se invece siete a piedi, demolite gli ostacoli dalla lunga distanza con lo Straight Nightmare e questo sarà possibile anche se essi non sono visibili sullo schermo. Il Mole Borer atterrerà sopra di voi dopo qualche secondo, facendovi perdere 2 PV, però poi potrete colpirlo comodamente alle spalle. Infine superate le spine ed entrate nella stanza del Maverick.

ARMORED ARMADILLO

Usando il Peace Out Roller, il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo 6 PV di danno. Una volta privato dell'armatura Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione.

In questo caso il boss diverrà vulnerabile ai vostri attacchi anche mentre esegue la Carica o il Rotolamento perciò sarà molto più semplice colpirlo.

Dopo averlo sconfitto, procedete nella sezione successiva.

b. Montagna Una volta qui, dovrete saltare da una pedana mobile all'altra facendo attenzione ai Turn Cannon. Aprite il fuoco con lo Straight Nightmare per abatterli, mentre saltate sul posto, e siate precisi nel muovervi perchè in corrispondenza delle pedane è presente un precipizio. Una volta giunti in cima, procedete in direzione est per affrontare un altro Maverick.

STORM EAGLE

Usando lo Straight Nightmare riuscirete ad infliggergli 4 PV per ogni colpo subito, tuttavia il boss non ne rimarrà stordito. Per questo motivo siate molto aggressivi e soprattutto evitate di farvi scagliare nel precipizio.

Dopo la sua sconfitta avanzate in direzione est.

c. Corridoio oscuro Come già successo nell'Electromagnetic Power Plant, in questa sezione la luce funzionerà ad intermittenza e dovrete fare attenzione agli Hotarion. Procedete aprendo costantemente il fuoco con il Distance Needler, saltando da una pedana all'altra, ed entrate nella stanza del Maverick.

SPARK MANDRILL

Usando il Distance Needler riuscirete ad infliggergli 6 PV per ogni colpo subito, tuttavia il boss non ne rimarrà stordito. Per questo motivo rimanete sempre lontani da lui e sfruttate la parete per oltrepassarlo quando si lancia contro di voi. Una volta eliminato, accedete nell'ultima sezione della località.

d. Torre di controllo Procedete verso nord ed aprite il fuoco con lo Straight Nightmare per sconfiggere rapidamente i Turn Cannon, i Rush Roader ed i Batton Bone presenti. Una volta giunti in cima alla torre, affronterete il boss della località.

*** RANGDA BANGDA ***

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	6	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	8	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

ATTACCHI

1. Naso [6 PV]

Rangda Bangda chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il naso del boss si stacca dallo sfondo ed inizia a rimbalzare casualmente lungo il condotto prima di rimettersi in posizione. Questo tipo di attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti o rimbalzare, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il naso.

2. Occhio Blu [6 PV]

Rangda Bangda scaglia un suo occhio blu contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi

dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

3. Occhio Rosso [2 PV]

Rangda Bangda scaglia contro il Robot un suo occhio rosso assieme ad alcuni proiettili. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

4. Occhio Verde [2 PV]

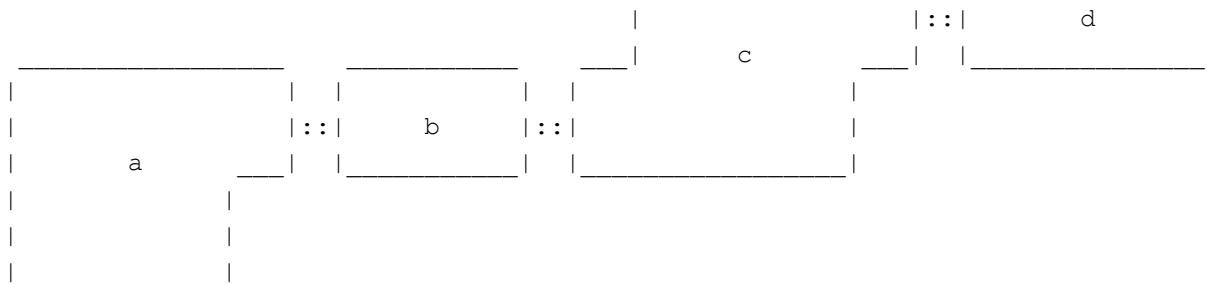
Rangda Bangda emette da un suo occhio un piccolo proiettile in direzione del Robot. Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal viso del boss. È sempre possibile colpire l'occhio mentre è aperto.

. Contatto [6 PV]

Rangda Bangda è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da tre parti: i due occhi ed il naso. Durante lo scontro queste attaccheranno a rotazione quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto, ignorando le altre due. La zona centrale del pavimento della stanza è ricoperta da spine, da oltrepassare saltando. Usate lo Straight Nightmare per attaccare gli Occhi, in modo tale da causare al boss un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, e spostatevi da un lato all'altro della stanza evitando le spine. Quando invece dovrete occuparvi del Naso, è meglio che usiate il Peace Out Roller.

Anche se la barra di vita è unica, le tre parti del boss possiedono una propria quantità di vita, 12 PV per il Naso e 10 PV per ogni Occhio, e possono essere quindi eliminate singolarmente. Danneggiate maggiormente i due globi e, dopo averli distrutti entrambi, le pareti rimarranno chiuse sino a quando non avrete abbattuto anche il Naso. Distruggendolo per primo invece, la stanza sarà ugualmente ridotta allo stretto condotto verticale e sarà molto più difficile eliminare i due Occhi, i quali ora diventeranno più aggressivi ed attaccheranno contemporaneamente. Una volta sconfitto il boss, le spine sul pavimento scompariranno.

```
=====
SIGMA PALACE 3                                     [06V11]
===== VILE =====
NEMICI                OGGETTI
Chill Penguin        (nessuno)
Dodge Blaster
Flame Mammoth
Gun Volt
Hoganmer
Jamminger
Mettool C-15
Rush Roder
Scrap Robo
Sine Faller
Spiky
Sting Chameleon
Turn Cannon
(boss) Zero & Mega Man 'X'
```

Equipaggiamento consigliato:

- Distance Needler [Arma da Fuoco - Mitragliatore]
- Parasite Sword [Cannone da Spalla - Lama]
- Territorial Pow [Esplosivo da Gambe - Bomba]

a. Labirinto Procedete verso nord usate principalmente la Parasite Sword per eliminare i Turn Cannon e soprattutto gli Hoganmer. Seguite il percorso e fate attenzione agli Spiky. Una volta giunti nell'ultimo tratto, aprite il fuoco con il Distance Needler per farvi strada tra i Gun Volt ed entrare nella camera del Maverick.

CHILL PENGUIN

Usando la Parasite Sword riuscirete ad infliggergli 4 PV per ogni colpo subito, tuttavia il boss non ne rimarrà stordito. Per questo motivo rimanete sempre lontani da lui, evitandolo quando esegue la Carica. Dopo averlo eliminato uscite da destra.

b. Corridoio Questa sezione è un sentiero lineare lungo il quale dovrete affrontare diversi nemici. State attenti soprattutto ai Sine Faller che scenderanno dall'alto ed usate il Territorial Pow per eliminare i Mettool C-15 senza correre rischi, poichè la Bomba è in grado di distruggere anche i proiettili nemici. Recatevi poi nella sala del Maverick.

STING CHAMELEON

Usando la Parasite Sword, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto. Una volta sconfitto, proseguite nella sezione successiva.

c. Fonderia State attenti a non cadere nel metallo fuso e saltate da un nastro trasportatore all'altro. Usate principalmente la Parasite Sword per eliminare i nemici, specialmente i Turn Cannon, e lungo la parete sinistra potrete raccogliere un Globo Arancione grande. Proseguite poi in direzione nord est per raggiungere la camera dell'ultimo Maverick.

FLAME MAMMOTH

Usando la Parasite Sword, il boss subirà 4 PV per ogni colpo subito e perderà la sua proboscide, impedendogli quindi di utilizzare il Catrame. Rimanete a distanza da lui e sfruttate la parete per non rimanere storditi dai suoi balzi. Dopo averlo sconfitto, proseguite in direzione est.

d. Generatore Quest'ultima sezione è molto simile al Corridoio: un lungo sentiero lineare contenente molti nemici. Fatevi strada con la Parasite Sword e sfruttate i vari dislivelli presenti per eliminare oppure

evitare i nemici. Prima di proseguire, riempite la barra di vita di Vile e, possibilmente, anche i suoi Sub Tank. Una volta arrivati in corrispondenza della grande apertura nello sfondo, affronterete il boss finale dell'avventura.

|| Vile viene circondato da Zero e da 'X'. I due Maverick Hunter hanno
|| intenzione di mettere fine alla devastazione provocata dal Robot viola,
|| credendolo agli ordini di Sigma. Vile invece agiva in maniera autonoma ed il
|| suo unico obiettivo è sempre stato quello di distruggere 'X'.

*** ZERO & MEGA MAN 'X' ***

| Zero |

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	2
Distance Needler	2	Lost Lamb	3	Golden Right	3
Triple 7	1	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	3
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	2

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	2

ATTACCHI

1. Assalto combinato [5 PV] (assieme a Mega Man 'X')
Zero e Mega Man 'X' accumulano energia per poi combinare i Super Colpi dei rispettivi Buster. Il risultato produce quattro comete di energia che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss ed oltrepassare le comete saltando, solo dopo che esse vengono generate. Durante l'esecuzione dell'Assalto combinato non è possibile colpire i due boss.
2. Raffica combinata [2 PV] (assieme a Mega Man 'X')
Zero e Mega Man 'X' si posizionano ognuno ad un lato della stanza ed aprono il fuoco orizzontalmente con i proiettili semplici e caricati dei rispettivi Buster. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario raggiungere l'altezza maggiore possibile con il salto e rimanere in aria aprendo ripetutamente il fuoco con il Cannone da Spalla oppure con l'Esplosivo da Gambe. Durante l'esecuzione della Raffica combinata non è possibile colpire i due boss.
3. Calcio in picchiata [5 PV]
Zero salta in aria per poi attaccare in picchiata con un calcio volante. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.

Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

4. Onda rossa [2 PV]
Zero accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore rosso. La tecnica non è molto veloce ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando. Dopo aver sconfitto Mega Man 'X', Zero scaglierà sempre questi proiettili grossi anzichè quelli piccoli dello Z-Buster.

5. Z-Buster [2 PV]
Zero spara tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare mentre si trova sul pavimento oppure mentre salta. La tecnica non è molto veloce ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare ogni proiettile saltando oppure lasciare che si muovano oltre la testa del personaggio.

6. Difesa [no]
Zero è in grado di difendersi dagli attacchi di Vile. Per superare la difesa del boss è necessario colpirlo mentre salta.

. Contatto [3 PV]

| Mega Man 'X' |

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	2 ••
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	2 ••
Distance Needler	2 ••	Lost Lamb	1	Golden Right	3 ••
Triple 7	1	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1 ••	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1 ••	Nervous Ghost	2 ••	Quick Homesick	1 ••
Fatboy	1 ••	Rising Specter	2 ••	Parasite Sword	1 ••
Fire Murrain	1 ••	Straight Nightmare	2	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	2	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1 ••	Deadstar Hug	1 ••	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1 ••	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2 ••
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1 ••	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	2 ••

•• rimuove automaticamente la barriera del boss

ATTACCHI

1. Assalto combinato [5 PV] (assieme ad Zero)
Zero e Mega Man 'X' accumulano energia per poi combinare i Super Colpi dei rispettivi Buster. Il risultato produce quattro comete di energia che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss ed oltrepassare le comete saltando, solo dopo che esse vengono generate. Durante l'esecuzione dell'Assalto combinato non è possibile colpire i due boss.

2. Raffica combinata [2 PV] (assieme a Zero)
Zero e Mega Man 'X' si posizionano ognuno ad un lato della stanza ed aprono il fuoco orizzontalmente con i proiettili semplici e caricati dei rispettivi Buster. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario raggiungere l'altezza maggiore possibile con il salto e rimanere in aria aprendo ripetutamente il fuoco con il Cannone da Spalla oppure con l'Esplosivo da Gambe. Durante l'esecuzione della Raffica combinata non è possibile colpire i due boss.
3. Barriera Rolling Shield [3 PV]
ogni volta che compare sullo schermo, Mega Man 'X' è sempre circondato dal Super Colpo del Rolling Shield. Finchè questa barriera è attiva, il boss non può essere ferito in alcun modo. Per distruggerla è necessario colpirla diverse volte oppure è necessario usare una delle armi in grado di demolirla con un solo attacco.
4. Onda azzurra [3 PV]
Mega Man 'X' accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore azzurro. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' scaglierà sempre questi proiettili anzichè quelli gialli dell'X-Buster.
5. Super Storm Tornado [3 PV]
Mega Man 'X' genera in corrispondenza del personaggio un grande vortice d'aria. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, non appena il boss cambia colore. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' genererà due tornadi alla volta.
6. Homing Torpedo [2 PV]
Mega Man 'X' spara una coppia di missili che si muovono automaticamente in direzione di Vile. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario distruggere i missili con le armi. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' scaglierà cinque razzi alla volta.
7. X-Buster [2 PV]
Mega Man 'X' spara orizzontalmente tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare colpi in rapida successione oppure con maggiore tempo tra un proiettile e l'altro oppure mentre è in aria. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario superare ogni proiettile saltando oppure è possibile schivarli rilasciando di continuo l'Esplosivo da Gambe mentre si è in aria.
- . Contatto [3 PV]

Zero e Mega Man 'X' sono i più potenti Maverick Hunter: il primo di colore rosso ed il secondo di colore blu, dotato di tutti i suoi Potenzamenti. Lo scontro si svolge in una stanza priva di pareti perciò dovrete essere molto precisi nello schivare le tecniche nemiche. Zero e Mega Man 'X' si alternano durante lo scontro, rimanendo entrambi sullo schermo soltanto per eseguire i due attacchi combinati. Anche se la barra di vita è unica, ognuno dei boss possiede 16 PV e può essere eliminato singolarmente. Una volta sconfitto uno dei due Maverick Hunter, l'altro comparirà sullo schermo sino al termine dello scontro, attaccando in maniera molto più aggressiva.

All'inizio della battaglia, il primo boss da affrontare sarà Zero. Il robot rosso si muove compiendo scatti oppure alti balzi. Rimanete circa a metà dello schermo ed aprite il fuoco con il Distance Needler. La strategia offensiva di

Zero consiste nello scagliare proiettili lenti e subito dopo attraversare tutto lo schermo, saltando oppure usando lo scatto, per ridurre il vostro spazio di manovra. Il Distance Needler vi permette di attaccare molto rapidamente, lasciandovi subito la possibilità di evitare i proiettili nemici. Come arma alternativa potete usare anche la Parasite Sword, la quale causa maggiori danni a Zero ma è anche più lenta del Distance Needler.

Dopo aver subito diversi attacchi, Zero lascerà il campo a Mega Man 'X'. Il robot blu si sposta camminando oppure scattando ed esegui balzi più corti di quelli di Zero. La prima operazione da fare quando si affronta Mega Man 'X' consiste nel rimuovere la Barriera Rolling Shield che lo protegge da qualsiasi attacco. Usate subito il Distance Needler per demolirla con un solo attacco e continuato ad aprire il fuoco con questa arma, rimanendo però il più lontani possibile da Mega Man 'X'.

Quando entrambi i boss sono presenti sullo schermo, smettete di attaccare e preparatevi a schivare uno dei due attacchi di squadra. Mentre l'Assalto combinato è molto semplice da evitare, la Raffica combinata vi obbligherà a rimanere in aria il più possibile, aiutandovi con il Cannone da Spalla oppure l'Esplosivo da Gambe.

Una volta sconfitto uno dei due boss, l'altro comparirà sul campo di battaglia ed attaccherà in maniera molto più aggressiva. Mega Man 'X' aumenterà il numero e la dimensione dei proiettili sparati mentre Zero si muoverà più rapidamente. Per questo motivo, se possibile, cercate di eliminare Mega Man 'X' per primo poichè, in modalità aggressiva, Zero è il più facile da sconfiggere.

=====
|\\\\\\\\\\|
| |
| EPILOGO |
| |
|/\\/\\/\\/|

|| Dopo aver sconfitto sia Zero che 'X', Vile prende a calci il Robot blu per
|| mostrargli la sua inadeguatezza come salvatore del mondo. Mentre sta per
|| infliggere il colpo di grazia ad 'X', Vile viene bloccato da Zero,
|| permettendo così al Robot blu di utilizzare il suo Super Colpo e di ferire
|| gravemente il suo avversario.

||
|| Dopo qualche tempo, Vile, ormai ridotto in fin di vita, viene trovato da
|| Sigma. Il capo dei Maverick non capisce il comportamento del Robot viola ma
|| ordina ugualmente ai suoi seguaci di recuperarne il corpo. Negli ultimi
|| istanti di lucidità, Vile ammette che l'unico scopo della sua vita era
|| quello di dimostrare le sue capacità, sconfiggendo 'X'.

Al termine dell'epilogo viene chiesto se si vuole sovrascrivere il salvataggio ed in seguito il gioco torna alla schermata del titolo. Successivamente è possibile riprendere l'avventura appena terminata e rigiocare i singoli livelli in qualsiasi ordine, mantenendo tutto l'equipaggiamento raccolto in precedenza. In questo caso l'Arsenale Bellico di Vile avrà capienza infinita e sarà possibile quindi equipaggiare qualsiasi gruppo di armi. Questa modalità è chiamata 'Free Play'.

=====

=====

Scegliendo la voce 'Demo' dal menù iniziale è possibile giocare alla versione dimostrativa di 'Mega Man Powered Up', una sorta di remake del primo capitolo della saga classica di Mega Man. Premendo Start apparirà il menù iniziale:

PLAY

iniziare l'avventura

GAME SHARING

condividere la demo con un'altra console Sony PSP

RETURN TO MAVERICK HUNTER X

tornare al gioco principale

Una volta selezionato 'Play' è possibile scegliere:

- la modalità di gioco [New Style oppure Old Style]
- la difficoltà di gioco [Easy, Normal, Hard]

I pulsanti sono:

Tasti direzionali -: Muovere il personaggio

Sinistra / Destra -: Muovere sinistra / destra

Su / Giù -----: Salire / Scendere le scale

Tasto Quadrato ----: Sparo

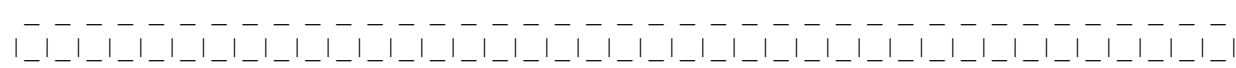
Tasto Triangolo ---: Sparo

Tasto X -----: Salto

Tasto Cerchio -----: Salto

Start -----: mette il gioco in pausa e mostra i comandi del gioco

Select -----: torna al menù iniziale di Mega Man Powered Up



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

[@7NM]

I nemici presenti in Mega Man Maverick Hunter X sono:

Amenhopper	Flammingle	Sea Attacker
Anglerge	Gulpfer	Sigma
Armor Soldier	Gun Volt	Sine Faller
Armored Armadillo	Hoganmer	Sky Claw
Axe Max	Hotarion	Slide Cannon
Ball de Voux	Iworm	Snow Shooter
Batton Bone	Jammering	Spark Mandrill
Batton M-501	Ladder Yadder	Spiky
Bee Blader	Launch Octopus	Sting Chameleon
Bomb Been	Lift Cannon	Storm Eagle
Boomerang Kuwanger	Mad Pecker	Thunder Slimer
Bospider	Mega Tortoise	Tombot
Chill Penguin	Metal Wing	Turn Cannon
Crag Man	Mettool C-15	Utuboros
Creeper	Mole Borer	Velguarder

Cruiziler	Planty	Vile
Crusher	Rangda Bangda	Vile (Power Armor)
Dig Labour	Ray Bit	Wolf Sigma
Dodge Blaster	Road Attacker	'X'
D-Rex	RT-55J	Zero & Mega Man 'X'
Flame Mammoth	Rush Roader	
Flamer	Scrap Robo	

* LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

DOVE TROVARLO

zone dove si può trovare questo nemico. Se non viene specificato diversamente, entrambi i personaggi lo incontrano nella stessa zona.

ARMI DI 'X'

numeri di colpi necessari ad 'X' per eliminare il nemico con ogni arma, compreso l'Hadoken. Il numero di sinistra indica il proiettile normale, quello di destra il Super Colpo.

Note:

- Per l'X-Buster i cinque valori indicano, dall'alto verso il basso: il proiettile giallo, la cometa verde, l'onda blu, i fasci porpora ed il cannone ricevuto da Zero.
- Il Chameleon Sting possiede un solo valore in quanto il suo Super Colpo non può danneggiare i nemici. Anche per l'Hadoken è presente un solo valore poichè questa tecnica non possiede il Super Colpo.
- La cifra del Fire Wave indica il numero di secondi in cui bisogna premere il tasto Quadrato, poichè quest'arma non possiede un numero di colpi ben definito.

"." = il nemico non è vulnerabile a quell'arma

"<>" = solo per i boss ed i mini boss, indica l'arma a cui essi sono particolarmente vulnerabili

Successivamente viene indicato il numero di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni singola arma di Vile. Per tutte le tecniche di entrambi i personaggi si intende il numero di proiettili singoli necessari e non quante volte bisogna aprire il fuoco (Esempio: l'Axe Max viene eliminato con 8 colpi del Chameleon Sting; si intendono "quattro singoli proiettili verdi" e non "quattro serie da tre"). Per quanto riguarda i boss invece, sia per Vile che per 'X' viene indicato il numero di PV di danno causati dal singolo attacco di ogni arma, ricordando che ogni boss possiede 32 PV.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta al personaggio, a difficoltà Normal. Dopo aver ottenuto il Potenziamento per la Corazza o il Frozen Castle, questi valori saranno dimezzati; in caso di numeri dispari, il risultato verrà arrotondato per eccesso.

 AMENHOPPER

"Cavalletta robotica"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Recon Base Ruins -- [a] Bosco x3
Recon Base Ruins -- [d] Palude x9
Subterranean Base - [a] Costa x4

•• Vile

Recon Base Ruins -- [a] Bosco x4

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	2	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto
| 'X' [2 PV]
| Vile [3 PV]

L'Amenhopper è una cavalletta verde che si muove saltando. Non è un nemico molto pericoloso e si elimina con pochissimi colpi. L'Amenhopper possiede anche la capacità di scivolare lungo la superficie dell'acqua.

 "Aspiratore acquatico"

DOVE SI TROVA

Subterranean Base - [b] Fondale (mini boss, x2)
 Sigma Palace 1 ---- [b] Lago sotterraneo (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER	
Boomerang Cutter	32	32		giallo	32
Chameleon Sting	32			verde	32
Electric Spark	11	3	<>	blu	16
Fire Wave	.	.		porpora	16
Homing Torpedo	32	32		Zero	8
Rolling Shield	32	16			
Shotgun Ice	32	16			
Storm Tornado	7	2	<>		
Hadoken	1				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16	Go-Getter Right	4
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16	Spoiled Brat	11
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16	Egoistic Pill	4
Distance Needler	11	Lost Lamb	16	Golden Right	3
Triple 7	32	Serotinal Bullet	11	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	32	Metal Crescent	16
Trident Line	16	Nervous Ghost	11	Quick Homesick	16
Fatboy	11	Rising Specter	11	Parasite Sword	8
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	7	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	26	Necro Burst	16	Marooned Tomahawk	4

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	16	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	6	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	3	Sword Bouquet	8	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	16	Hot Icicle	8	Sea Dragon's Rage	7
Bang Away Bomb	4	Stubborn Crawler	3	Burning Drive	.

ATTACCHI

1. Carica

- | 'X' [4 PV]
- | Vile [6 PV]

se si viene inquadrati dal faro montato sul dorso dell'Anglerge, il nemico si lancerà orizzontalmente contro il personaggio. L'attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Per evitarlo bisogna oltrepassare il nemico saltando sia quando si lancia in avanti, sia quando torna nel lato destro dello schermo.

2. Torpedini

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

l'Anglerge rilascia quattro torpedini che si muovono in orizzontale e

verticale. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Il nemico può far ricadere le torpedini direttamente sul pavimento oppure farle allineare e poi farle avanzare in orizzontale. In entrambi i casi è possibile distruggere le torpedini con le armi.

3. Risucchio

| 'X' [no]

| Vile [no]

L'Anglerge risucchia l'acqua, attirando a sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di arrivare a contatto con l'Anglerge bisogna muoversi costantemente verso sinistra oppure saltare di continuo per rimanere al di fuori del vortice.

4. Soffio

| 'X' [no]

| Vile [no]

L'Anglerge emette orizzontalmente un getto d'acqua, allontanando da sè il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di essere allontanati da lui bisogna muoversi costantemente verso destra oppure saltare di continuo per rimanere al di fuori del vortice.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

L'Anglerge è un grosso pesce meccanico ancorato al fondale. Il nemico si sposta raramente e non è in grado di voltarsi. Il suo punto debole principale è la turbina montata sul muso, che però è protetta da uno scudo metallico perciò, per colpire l'Anglerge dovrete necessariamente aprire il fuoco quando la difesa è abbassata.

... 'X'

Una volta apparso, rimanete sul lato sinistro dello schermo ed usate il Super Colpo per danneggiarlo dalla distanza. Usate questa tecnica anche per distruggere le Torpedini che vi scaglierà contro e saltate per uscire dal vortice d'acqua, quando il nemico esegue il Risucchio. Colpendoli ripetutamente potrete distruggere sia il faro montato sul dorso del pesce, impedendogli così di eseguire la Carica, sia il suo scudo metallico, rendendo poi più facile danneggiare il nemico.

... Vile

La strategia è molto simile a quella usata con 'X' con l'unica differenza che dovrete usare soprattutto le armi perforanti, come ad esempio i cannoni da spalla di tipo Laser per danneggiarlo dalla distanza. Come strategia alternativa, saltate in corrispondenza dell'Anglerge e rilasciate di continuo gli Esplosivi da Gambe per infliggergli rapidamente danni ingenti.

ARMOR SOLDIER

"Soldato a bordo della Power Armor"

DOVE SI TROVA

.. 'X'

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti x1

Recon Base Ruins ----- [d] Palude x2

Sigma Palace 2 ----- [a] Miniera x3

•• Vile

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti x2
Recon Base Ruins ----- [b] Caverna x3
Sigma Palace 2 ----- [a] Miniera x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	16	3	giallo	16
Chameleon Sting	16		verde	8
Electric Spark	8	1	blu	4
Fire Wave	3	1	porpora	5
Homing Torpedo	11	16	Zero	2
Rolling Shield	8	8		
Shotgun Ice	16	4		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1		(Power Armor)	

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	2	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1		(Soldato)	

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16	Go-Getter Right	4
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16	Spoiled Brat	16
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16	Egoistic Pill	4
Distance Needler	8	Lost Lamb	16	Golden Right	1
Triple 7	32	Serotinal Bullet	11	Infinity Gig	16

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	8	Cerberus Phantom	11	Metal Crescent	16
Trident Line	8	Nervous Ghost	4	Quick Homesick	8
Fatboy	4	Rising Specter	3	Parasite Sword	6
Fire Murrain	8	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	11	Necro Burst	2	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	8	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	13	Peace Out Roller	7	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	2	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	4	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	2
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	4	Burning Drive	3

ATTACCHI

1. Pugno

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

a bordo della Power Armor, l'Armor Soldier colpisce con un pugno in avanti.

Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto.
 Per schivarla bisogna allontanarsi dal nemico. L'Armor Soldier può eseguire questa tecnica sia da fermo, sia quando scatta.

2. Bomba

| 'X' [1 PV]

| Vile [no]

rimasto a piedi, l'Armor Soldier lancia una bomba in direzione del Robot.
 La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione.
 Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

L'Armor Soldier è un automa in grado di utilizzare le Power Armor. Una volta a bordo del suo veicolo, questo nemico diventa molto rapido ed aggressivo ed attaccherà costantemente il personaggio. Di norma lo si affronta quando il Robot è già a sua volta a bordo di una Power Armor ed in questo caso bisognerà rimanere fermi sul posto, colpire il nemico ed allontanarsi da lui, prima di ricominciare la strategia dall'inizio.

Affrontandolo a piedi invece bisogna rimanere il più lontano possibile da lui ed attaccarlo con il Super Colpo, oppure con lo Storm Tornado. Nel caso in cui si riesca a sottrarre la Power Armor, salendoci a bordo prima che lo faccia l'Armor Soldier, il nemico questa volta rimarrà immobile e scaglierà le sue Bombe. Quando ciò accade è sufficiente colpire il nemico poche volte per sconfiggerlo. Vile invece non incontra mai il soldato a piedi.

ARMORED ARMADILLO

"Maverick a guardia dell'Energy Mine Ruins"

DOVE SI TROVA

Energy Mine Ruins - [d] Uscita (boss)

Sigma Palace 2 ---- [a] Miniera (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	1		verde	1	PV
Electric Spark	3	6 ••	blu	2	
Fire Wave	1	2	porpora	2	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	1	2			
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	8
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	3
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	8
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	12
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	6 ••	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	6 ••	Burning Drive	6

•• rimuove la corazza e stordisce il boss

ATTACCHI

1. Carica

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Armored Armadillo rotola sul pavimento e, una volta venuto a contatto con la parete, inizia a rimbalzare per tutta la stanza. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivare la Carica bisogna prima andare incontro al boss, oltrepassandolo con il salto, poi spostarsi continuamente per la stanza. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

2. Rotolamento

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Armored Armadillo percorre il perimetro della stanza più volte, rotolando a velocità sempre più elevate. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna rimanere fermi sul posto e saltare sul posto con il giusto tempismo ogni volta che il boss si avvicina rotolando. Armored Armadillo è inattaccabile mentre utilizza questo attacco.

3. Esplosione

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Armored Armadillo è in grado di assorbire i proiettili del personaggio e rilasciare la loro energia generando sfere che viaggiano lungo le otto direzioni cardinali. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss e saltare sul posto non appena alza le braccia, in modo tale da schivare le sfere scagliate orizzontalmente.

4. Globi di energia

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Armored Armadillo scaglia dal suo elmo una serie di globi di energia che si muovono orizzontalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla bisogna saltare sul posto per evitare ogni singolo colpo, oppure rimbalzare continuamente sulla parete sino al termine di essa.

5. Croce di energia

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

mentre rimbalza, Armored Armadillo può rilasciare quattro sfere di energia contemporaneamente, che si muovono lungo le direzioni ortogonali.

La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarla è necessario posizionarsi in diagonale rispetto al punto dal cui vengono emesse le sfere.

6. Difesa

| 'X' [no]

| Vile [no]

Armored Armadillo è in grado di difendersi dai proiettili semplici di 'X' facendoli rimbalzare sulla sua corazza.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Armored Armadillo è un nemico corazzato in grado di difendersi. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. La sua caratteristica particolare è quella di poter assorbire il Super Colpo ed utilizzare la sua energia per attaccare 'X'. Per questo motivo dovrete aprire il fuoco solo con i proiettili semplici. L'unico momento in cui il boss è vulnerabile è quando rilascia i Globi di energia oppure pochi istanti dopo aver terminato la Carica ed il Rotolamento. Posizionatevi il più lontano possibile da lui ed attaccatelo ripetutamente, saltando sul posto per schivare i suoi colpi.

... 'X'

Possedendo l'Electric Spark, colpitelo con questa tecnica ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo 3 PV di danno. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. In questo caso il boss diverrà vulnerabile ai vostri attacchi anche mentre esegue la Carica o il Rotolamento perciò sarà molto più semplice colpirlo.

... Vile

Il Robot viola possiede due esplosivi da gambe di tipo Sfera in grado di rimuovere la corazza del boss: il Peace Out Roller e lo Stubborn Crawler. In aggiunta, colpendo più volte Armored Armadillo con i Cannoni da Spalla, è possibile ridurre la durata della Carica del boss.

AXE MAX

"Taglialegna metallico"

DOVE SI TROVA

.. 'X'

Abandoned Missile Base - [a] Campo innevato x2

Recon Base Ruins ----- [a] Bosco x3

.. Vile

Recon Base Ruins ----- [a] Bosco x3

Recon Base Ruins ----- [d] Palude x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	8	4	giallo	8
Chameleon Sting	8		verde	4
Electric Spark	8	1	blu	3
Fire Wave	1	1	porpora	2

Homing Torpedo	8	4	Zero	2
Rolling Shield	8	4		
Shotgun Ice	8	4		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	8	Humerus Crush	4	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	8	Popcorn Demon	4	Spoiled Brat	8
Buckshot Dance	8	Banzai Beetle	4	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	4	Golden Right	1
Triple 7	8	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	4

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	4	Cerberus Phantom	8	Metal Crescent	4
Trident Line	4	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	4
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	2
Fire Murrain	4	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	4	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Tronco

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

l'Axe Max colpisce il tronco meccanico posto davanti a sè, scagliando una sezione orizzontalmente. Questa possiede una discreta velocità ed è possibile distruggerla con le armi. L'Axe Max è in grado di scagliare due sezioni consecutivamente, poi dovrà attendere che il tronco si rigeneri prima di poter attaccare nuovamente. Le sezioni possono ferire il Robot solo colpendolo con gli spuntoni posti sui lati e ciò consente al personaggio di usarle anche come pedane atterrandoci sopra.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

L'Axe Max è un boscaiolo munito di tronco meccanico. Questo nemico non si sposta mai dal luogo in cui si trova, nè è in grado di voltarsi. L'Axe Max è un nemico aggressivo che scaglia subito le sezioni del tronco non appena il personaggio prova ad avvicinarsi. Per sconfiggerlo è consigliato preparare il Super Colpo e scagliarlo non appena l'Axe Max passa all'attacco. In questo modo sarà possibile distruggere il tronco scagliato e colpire il taglialegna contemporaneamente.

 BALL DE VOUX

"Bipede corazzato"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway -----	[b]	Agguato aereo	xInf
Electromagnetic Power Plant -	[d]	Zona Computer	x1
New-type Airport -----	[c]	Cantiere	x2
Sigma Palace 2 -----	[d]	Torre di controllo	x5

•• Vile

Central Highway -----	[b]	Agguato aereo	xInf
Abandoned Missile Base -----	[a]	Campo innevato	x6
Electromagnetic Power Plant -	[a]	Tubi	x3
Electromagnetic Power Plant -	[c]	Serpentina	x3
Sigma Palace 1 -----	[a]	Zona Mortai	x2
Sigma Palace 1 -----	[c]	Doppia torre	x2

ARMI DI 'X'

	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	2	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI

Cherry Blast	3
Zip Zapper	3
Buckshot Dance	3
Distance Needler	1
Triple 7	3

MISSILI

Humerus Crush	2
Popcorn Demon	2
Banzai Beetle	2
Lost Lamb	2
Serotinal Bullet	1

PUGNI A RAZZO

Go-Getter Right	1
Spoiled Brat	2
Egoistic Pill	1
Golden Right	1
Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI

Front Runner	1
Trident Line	1
Fatboy	1
Fire Murrain	1
Longshot Gizmo	1

LASER

Cerberus Phantom	1
Nervous Ghost	1
Rising Specter	1
Straight Nightmare	1
Necro Burst	1

LAME

Metal Crescent	2
Quick Homesick	1
Parasite Sword	1
Two Headed Slash	1
Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE

Bumpity Boom	1
Rumbling Bang	3
Splash Hit	1
Territorial Pow	1
Bang Away Bomb	1

SFERE

Deadstar Hug	1
Peace Out Roller	1
Sword Bouquet	1
Hot Icicle	1
Stubborn Crawler	1

FIAMMATE

Wild Horse Kick	1
Dragon's Wrath	1
Green-Eyed Lamp	1
Sea Dragon's Rage	1
Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto

'X'	[1 PV]
Vile	[1 PV]

Il Ball de Voux è un nemico composto da una sfera metallica sorretta da due gambe sottili. Non è un nemico molto pericoloso perchè non possiede attacchi diretti ma non è possibile oltrepassarlo con un salto senza subire danni, per via della sua notevole altezza. Il Ball de Voux cambia direzione solo quando urta contro una parete verticale. Il suo unico punto vulnerabile è la sfera metallica perciò bisognerà colpire questo nemico mentre si salta.

 BATTON BONE

"Pipistrello delle caverne"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Abandoned Missile Base	-----	[b] Bunker	x11
Abandoned Missile Base	-----	[c] Caverna	x3
Energy Mine Ruins	-----	[a] Ingresso	x19
Energy Mine Ruins	-----	[b] Miniera	x16
Energy Mine Ruins	-----	[c] Secondo binario	x13
Energy Mine Ruins	-----	[d] Uscita	x8
Sigma Palace 2	-----	[a] Miniera	x4

•• Vile

Abandoned Missile Base	-----	[b] Bunker	x4
Abandoned Missile Base	-----	[c] Caverna	x5
Electromagnetic Power Plant	-	[d] Zona Computer	x4
Energy Mine Ruins	-----	[a] Ingresso	x13
Energy Mine Ruins	-----	[b] Miniera	x6
Energy Mine Ruins	-----	[c] Secondo binario	x3
Energy Mine Ruins	-----	[d] Uscita	x9
Recon Base Ruins	-----	[b] Caverna	x4
Sigma Palace 2	-----	[a] Miniera	x5
Sigma Palace 2	-----	[d] Torre di controllo	x3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1

Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [1 PV]
- | Vile [1 PV]

Il Batton Bone è un piccolo pipistrello di colore nero. È un nemico poco pericoloso da solo ma che spesso attacca in gruppo. Il Batton Bone si lancia contro il Robot e continua a rimanergli vicino anche dopo averlo colpito. Poichè è molto debole, per sconfiggerlo è sufficiente attaccarlo una volta o due volte con qualsiasi arma.

 BATTON M-501

"Raro esemplare di vampiro"

DOVE SI TROVA

- 'X'
- Energy Mine Ruins - [a] Ingresso x1
- Vile
- Energy Mine Ruins - [b] Miniera x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI	LASER	LAME
--------	-------	------

Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [1 PV]
- | Vile [1 PV]

Il Batton M-501 è raro tipo di pipistrello tondo che si incontra solo nella Energy Mine Ruins. È un nemico poco pericoloso e, dopo aver colpito il Robot, torna a rifugiarsi sul soffitto. Poichè è molto debole, per sconfiggerlo è sufficiente attaccarlo una volta o due volte con qualsiasi arma. In genere questo nemico rilascia la Vita Bonus dopo essere stato sconfitto.

BEE BLADER

"Ape volante"

DOVE SI TROVA

Central Highway - [b] Agguato aereo (mini boss, x2)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	32	6	giallo	32
Chameleon Sting	32		verde	16
Electric Spark	16	1	blu	8
Fire Wave	4	2 <>	porpora	11
Homing Torpedo	22	32	Zero	4
Rolling Shield	16	16		
Shotgun Ice	32	16		
Storm Tornado	1	1 <>		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	64	Humerus Crush	32	Go-Getter Right	8
Zip Zapper	64	Popcorn Demon	32	Spoiled Brat	32
Buckshot Dance	64	Banzai Beetle	32	Egoistic Pill	8
Distance Needler	16	Lost Lamb	32	Golden Right	1
Triple 7	64	Serotinal Bullet	22	Infinity Gig	32

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	22	Metal Crescent	32
Trident Line	16	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	16

Fatboy	8	Rising Specter	6	Parasite Sword	11
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	22
Longshot Gizmo	22	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	16	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	.	Peace Out Roller	16	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	2	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	8	Hot Icicle	2	Sea Dragon's Rage	2
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	4	Burning Drive	6

ATTACCHI

1. Missili

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

il Bee Blader spara frontalmente dei missili a varie altezze. Questi non possono essere distrutti e su di loro le armi rimbalzeranno. Per schivarli è necessario oltrepassarli con un salto, oppure rimanere immobili a seconda dell'altezza verso la quale vengono sparati.

2. Mitragliatrice

- | 'X' [1 PV]
- | Vile [1 PV]

il Bee Blader emette dalla bocca una rapida raffica di proiettili sul pavimento. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione perciò per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

3. Generazione Ball de Voux

- | 'X' [no]
- | Vile [no]

il Bee Blader è in grado di rilasciare Ball de Voux dal suo addome.

. Contatto

- | 'X' [4 PV]
- | Vile [6 PV]

Il Bee Blader è una grossa ape elicottero di colore blu. Non è molto rapida nel volare ma è molto resistente. Una volta sconfitto, il nemico cadrà sul pavimento, distruggendolo. Quando ciò accade non bisogna posizionarsi al di sotto del Bee Blader perchè si perderà istantaneamente una vita.

... 'X'

Per sconfiggerla facilmente usate soprattutto i Super Colpi del X-Buster mentre saltate, in modo tale da distruggere anche gli eventuali Ball de Voux che questo nemico genera. Man mano che il Bee Blader viene colpito, questi avanzerà lentamente verso sinistra, riducendo il vostro spazio di manovra.

... Vile

Per sconfiggerla facilmente usate soprattutto il Cherry Blast dalla distanza, rimanendo sulla parte sinistra dello schermo. Quando il nemico comincia a generare i Ball de Voux, smettete di usare il Mitragliatore ed iniziate a scagliare le Bumpity Boom: in questo modo riuscirete ad eliminare i Ball de Voux ed a colpire il Bee Blader contemporaneamente. Man mano che il nemico subisce danni, questi avanzerà lentamente verso sinistra, riducendo il vostro spazio di manovra.

"Larva alata"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway ----- [c] Macerie x6
 Abandoned Missile Base - [a] Campo innevato x4

•• Vile

Recon Base Ruins ----- [c] Pendio x2
 Recon Base Ruins ----- [d] Palude x12

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Mine

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

il Bomb Been fa cadere sul pavimento tre piccole mine che esploderanno in pochi istanti. Queste causano danni anche prima della detonazione.

È possibile distruggerle con le armi e per schivarle è sufficiente allontanarsi da loro.

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Bomb Been è un insetto alato di colore arancione. Non è un nemico molto aggressivo perchè tenderà ad allontanarsi dal Robot dopo aver rilasciato le sue Mine. Per sconfiggerlo è consigliato attaccarlo dalla lunga distanza, in modo tale da non dargli la possibilità di utilizzare i suoi esplosivi.

 BOOMERANG KUWANGER

"Maverick a guardia della Fortress Tower"

DOVE SI TROVA

- Fortress Tower - [d] Reattore (boss)
- Sigma Palace 1 - [c] Doppia torre (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	1		verde	2	PV
Electric Spark	1	2	blu	3	
Fire Wave	1	2	porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	3	4 ••	Zero	4	
Rolling Shield	1	1			
Shotgun Ice	1	2			
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	6 ••	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	6 ••	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	6 ••	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	8 ••	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6 ••	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Lancio

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Boomerang Kuwanger scatta verso il personaggio, lo afferra con le sue corna e lo scaglia violentemente contro il soffitto. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss con il salto quando si trova ancora in fase di scatto. Nel caso in cui Boomerang Kuwanger manchi la presa, il boss rimarrà sbilanciato ed indifeso per alcuni istanti.

2. Boomerang

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Boomerang Kuwanger lancia le sue corna contro il personaggio. Esse sono discretamente rapide, coprono una vasta area e alla fine tornano dal boss. Non è possibile distruggerle o respingerle in alcun modo e per schivarle bisognerà necessariamente oltrepassarle con un salto.

3. Teletrasporto

| 'X' [no]

| Vile [no]

Boomerang Kuwanger è in grado di teletrasportarsi in un punto qualsiasi del pavimento. Per evitare di venire a contatto con lui bisogna posizionarsi al centro della stanza e muoversi verso la parete più lontana dalla zona in cui ricompare il boss. Boomerang Kuwanger è in grado di usare questa tecnica ripetutamente.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Boomerang Kuwanger è un insetto in armatura dotato di corna. È rapidissimo nei movimenti ed è molto aggressivo. Per sconfiggerlo dovrete avere buoni riflessi. Il boss tenderà a scattare in avanti durante il suo breve periodo di invincibilità perciò dopo averlo colpito una volta, smettete di attaccarlo e preparate il Super Colpo. Attendete che Boomerang Kuwanger ritorni vulnerabile e colpitelo con questa tecnica. Il boss non è in grado di teletrasportarsi mentre le sue corna sono ancora in volo, quindi forzate a lanciare il Boomerang. Mentre caricate il Super Colpo, rifugiatevi negli angoli superiori della stanza e, quando Boomerang Kuwanger vi scaglierà contro le corna, saltate verso l'interno della stanza ed attaccatelo non appena atterrate.

... 'X'

Usando l'Homing Torpedo, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma, non dovrete più curarvi del Teletrasporto poichè i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang.

... Vile

Usando una qualsiasi Arma da Fuoco di tipo Missile, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Rispetto all'Homing Torpedo di 'X', i Missili di Vile non inseguono in automatico il bersaglio, perciò dovrete comunque fare attenzione ai movimenti del boss.

"Grande ragno robotico"

DOVE SI TROVA

Sigma Palace 1 - [d] Reattore (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	1		verde	2	PV
Electric Spark	1	2	blu	3	
Fire Wave	1	2	porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	3	4	<>		
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	6	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	6
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

ATTACCHI

Vile affronta questo boss possedendo già il Frozen Castle, perciò i valori indicati non possono essere ulteriormente dimezzati.

. Ragni

| 'X' [4 PV]
| Vile [3 PV]

Bospider lancia sul pavimento quattro piccoli ragni che si muovono in orizzontale, per poi scalare le pareti ed uscire dallo schermo. La tecnica non è molto rapida ed inoltre è possibile distruggere i ragni con le armi ed oltrepassarli con il salto. Può capitare che il boss interrompa la discesa per rilasciare altri ragni.

. Contatto

| 'X' [8 PV]
| Vile [6 PV]

Bospider è un grosso ragno cibernetico. Possiede una notevole velocità ma non è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di muoversi esclusivamente lungo percorsi fissi. Questi sono realizzati da colonne e righe che cambiano continuamente disposizione. Il suo unico punto debole è la sfera rossa che appare brevemente sull'addome quando il boss raggiunge il pavimento.

Il comportamento di Bospider è ciclico durante lo scontro: vengono generati i possibili percorsi, il boss lancia o meno i ragni prima di scendere, mostra la sfera rossa per pochi istanti e fugge via.

••• 'X'

Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli 3 PV di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

••• Vile

Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Usando l'Infinity Gig potete infliggergli 6 PV di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

 CHILL PENGUIN

"Maverick a guardia dell'Abandoned Missile Base"

DOVE SI TROVA

Abandoned Missile Base -(d) Avamposti (boss)
 Sigma Palace 3 ----- [a] Labirinto (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	1		verde	2	PV
Electric Spark	1	2	blu	3	
Fire Wave	3	4 ••	porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	1	2			
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2

Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	6 ••
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	6 ••
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	8 ••
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	12 ••

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Testata

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Chill Penguin scivola lungo il pavimento, rimbalzando contro le pareti. Questo attacco è discretamente rapido e copre tutto il pavimento della stanza. Per schivarlo bisogna posizionarsi ad una delle estremità dello schermo e saltare sul posto non appena il boss si avvicina scivolando. Mentre esegue la Testata, Chill Penguin è invincibile.

2. Statue di ghiaccio

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

mentre usa il Soffio congelante, Chill Penguin genera due statue che rimangono immobili ma che comunque causano danni venendoci a contatto. Questi oggetti possono essere distrutti con i proiettili, ma è consigliato non abatterli perchè offrono difesa contro i Blocchi di ghiaccio, ma non contro la Testata. Dopo averle prodotte, il boss solitamente userà la Tormenta per scagliarle in avanti. Le statue non sono rapide nell'avanzare e si frantumeranno urtando contro le pareti.

3. Dardi di ghiaccio

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Chill Penguin salta e scaglia tre dardi di ghiaccio che, colpendo una parete, si dividono ognuno in cinque frammenti più piccoli. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi vicino alla parete opposta a quella colpita dai dardi e saltare per evitare i frammenti.

4. Blocchi di ghiaccio

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Chill Penguin scaglia dal becco quattro pezzi di ghiaccio. Questi possono avanzare in linea retta oppure scivolare sul pavimento. I Blocchi possiedono una discreta velocità e non possono essere distrutti in alcun modo. Per schivare questo attacco bisogna scalare la parete più vicina e rimanere fuori dalla portata dalla tecnica del boss.

5. Soffio congelante

| 'X' [no]

| Vile [no]

Chill Penguin emette dal becco un soffio in grado di generare le Statue di ghiaccio e congelare il Robot. Questa tecnica non causa danni, ha una durata di alcuni secondi e possiede un breve raggio d'azione, perciò è

sufficiente rimanere lontani dal boss per non farsi colpire. Nel caso in cui si venga congelati, bisogna premere rapidamente tutti i pulsanti e direzioni per liberarsi dal ghiaccio.

6. Tormenta

| 'X' [no]
| Vile [no]

Chill Penguin si aggancia alla maniglia presente sul soffitto e scatena un forte vento che sposta il Robot verso i lati dello schermo. Questa tecnica copre tutto lo schermo, dura alcuni secondi ma non causa danni. Di solito viene impiegata dal boss per spingere le Statue di ghiaccio. In questo caso bisogna scalare la parete più vicina e rimanerci sino a quando le Statue non andranno in frantumi. Il vento viene generato sempre verso la direzione verso cui guarda Chill Penguin mentre rimane agganciato al soffitto.

. Contatto

| 'X' [6 PV]
| Vile [9 PV]

Chill Penguin è un pinguino in armatura. Si sposta compiendo alti balzi e non è molto rapido nei movimenti. Questo boss concede diversi istanti di pausa tra un attacco e l'altro, perciò è facile preda del Super Colpo. Rimanete immobili ai lati della stanza e lasciate a lui l'iniziativa, preparando intanto il Super Colpo. Non appena il boss smette di attaccare, rilasciate il grosso proiettile e caricatene subito un altro. Mantenete sempre una certa distanza dal boss, in modo tale da schivare agevolmente i suoi attacchi, e spostatevi solamente quando Chill Penguin compie i suoi balzi.

... 'X'

Nel caso in cui possediate il Fire Wave, colpitelo con questa tecnica ed il boss verrà ricoperto dalle fiamme, subendo 3 PV di danno. Attendete che il fuoco svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

... Vile

Ad esclusione del Sea Dragon's Rage, tutti gli esplosivi da gambe di tipo Fiammata sono in grado di infliggere danni ingenti al boss e di stordirlo temporaneamente.

CRAG MAN

"Automa roccioso"

DOVE SI TROVA

.. 'X'

Recon Base Ruins -- [b] Caverna x5

.. Vile

Energy Mine Ruins - [c] Secondo binario x6

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	8	4	giallo	8
Chameleon Sting	8		verde	4
Electric Spark	8	1	blu	3
Fire Wave	1	1	porpora	3
Homing Torpedo	3	2	Zero	2
Rolling Shield	8	4		

Shotgun Ice	8	4
Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	8	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	8	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	8
Buckshot Dance	8	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	8	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	4

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	4	Cerberus Phantom	8	Metal Crescent	4
Trident Line	4	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	4
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	2
Fire Murrain	4	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	4	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	2	Burning Drive	2

ATTACCHI

. Masso

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Crag Man raccoglie un masso dal pavimento e lo scaglia contro il Robot. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile distruggere il masso con le armi e per schivarlo bisogna oltrepassarlo con il salto oppure allontanarsi dal nemico.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Crag Man è un automa camuffato da roccia. Compare solo nelle caverne ed inizialmente rimane appeso al soffitto. Una volta che il Robot si avvicina, il nemico cade sul pavimento rivelando la sua vera forma. Il Crag Man non si sposta mai da dove atterra e non è particolarmente aggressivo. Per eliminarlo facilmente bisogna subito aprire il fuoco, non appena il nemico mostra il suo vero aspetto, e continuare ad attaccare prima che il Crag Man raccolga il masso da scagliare.

 CREEPER

"Verme appuntito"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Recon Base Ruins - [d] Pendio

xInf

•• Vile

Recon Base Ruins - [d] Pendio xInf

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto
 | 'X' [1 PV]
 | Vile [1 PV]

Il Creeper è un piccolo verme verde. Il nemico striscia lentamente lungo il pavimento e le pareti e non è affatto aggressivo poichè si muove senza curarsi della posizione del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare armi che coprono aree notevoli, come l'Onda blu o gli Esplosivi da Gambe, in modo tale da colpirlo facilmente.

 CRUIZILER

"Nave da guerra"

DOVE SI TROVA

Subterranean Base - [d] Macerie x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	22	16	giallo	64
Chameleon Sting	64		verde	64
Electric Spark	64	2	blu	32
Fire Wave	3	1	porpora	64
Homing Torpedo	64	32	Zero	16
Rolling Shield	64	32		
Shotgun Ice	64	32		
Storm Tornado	2	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	64	Humerus Crush	32	Go-Getter Right	22
Zip Zapper	64	Popcorn Demon	32	Spoiled Brat	64
Buckshot Dance	64	Banzai Beetle	32	Egoistic Pill	22
Distance Needler	22	Lost Lamb	32	Golden Right	4
Triple 7	64	Serotinal Bullet	22	Infinity Gig	32

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	32	Cerberus Phantom	64	Metal Crescent	11
Trident Line	32	Nervous Ghost	22	Quick Homesick	11
Fatboy	22	Rising Specter	22	Parasite Sword	11
Fire Murrain	32	Straight Nightmare	2	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	32	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	16	Deadstar Hug	32	Wild Horse Kick	2
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	32	Dragon's Wrath	2
Splash Hit	1	Sword Bouquet	3	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	32	Hot Icicle	3	Sea Dragon's Rage	2
Bang Away Bomb	6	Stubborn Crawler	13	Burning Drive	11

ATTACCHI

1. Bombe

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

il Cruiziler lancia bombe esplosive verso il basso. Questa tecnica possiede una discreta velocità e copre un ampio spazio. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi dalla zona posteriore del nemico.

2. Generazione Sky Claw

| 'X' [no]

| Vile [no]

il Cruiziler rilascia continuamente Sky Claw. Sullo schermo possono essere presenti al massimo due esemplari di questo nemico.

. Contatto

| 'X' [no]

| Vile [no]

Il Cruiziler è una grande barca di colore giallo. Questo nemico rimane immobile

in superficie, mentre lancia continuamente Bombe, e non si subiscono danni venendo a contatto con lui. Per salire a bordo bisogna sfruttare le turbine presenti sul fondo del mare. Una volta arrivati sul nemico, posizionarsi il più possibile sulla sinistra ed aprire il fuoco contro il globo luminoso montato sul Cruiziler, il suo unico punto vulnerabile. Dopo essere stato eliminato, il nemico affonderà, demolendo il portale situato sul fondale e liberando in questo modo l'accesso per la Caverna.

 CRUSHER

"Robot demolitore"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway - [a] Strada x13

•• Vile

Central Highway - [a] Strada x6

Central Highway - [c] Macerie x3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	2	2	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	4	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	4	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	4	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	2	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	2
Longshot Gizmo	3	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Maglio Chiodato

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

il Crusher fa cadere verticalmente il suo maglio chiodato per distruggere il pavimento. Questa tecnica ha un breve raggio d'azione ma è discretamente rapida e per schivarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Il Crusher è un nemico volante che possiede un maglio chiodato nella sua parte inferiore. Non curandosi della posizione del Robot, il Crusher si limita a distruggere il pavimento della località e, per questo motivo, è necessario eliminarlo non appena compare. È possibile distruggere questo nemico sia colpendolo al corpo, sia attaccando la sua parte inferiore. Nel primo caso però bisognerà fare attenzione al maglio chiodato che, in mancanza del corpo del Crusher, cadrà sul pavimento, danneggiandolo.

DIG LABOUR

"Robot minatore"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Energy Mine Ruins	-----	[c]	Secondo binario	x4
Energy Mine Ruins	-----	[d]	Uscita	x11
Prototype Weapons Plant	-	[b]	Settore minerario	x13
Sigma Palace 3	-----	[b]	Corridoio	x4

•• Vile

Central Highway	-----	[a]	Strada	x2
Central Highway	-----	[b]	Agguato aereo	x1
Central Highway	-----	[c]	Macerie	x2
Energy Mine Ruins	-----	[a]	Ingresso	x2
Energy Mine Ruins	-----	[b]	Miniera	x3
Energy Mine Ruins	-----	[d]	Uscita	x11
Prototype Weapons Plant	-	[b]	Settore minerario	x11
Prototype Weapons Plant	-	[d]	Tubi	x6
Recon Base Ruins	-----	[b]	Caverna	x4
Recon Base Ruins	-----	[d]	Palude	x3
Sigma Palace 1	-----	[a]	Zona Mortai	x2
Sigma Palace 2	-----	[c]	Doppia torre	x7

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	4	1	giallo	4
Chameleon Sting	4		verde	2
Electric Spark	2	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	2
Homing Torpedo	3	3	Zero	1
Rolling Shield	2	2		
Shotgun Ice	4	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	8	Humerus Crush	4	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	8	Popcorn Demon	4	Spoiled Brat	4
Buckshot Dance	8	Banzai Beetle	4	Egoistic Pill	1
Distance Needler	2	Lost Lamb	4	Golden Right	1
Triple 7	8	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	4

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	4
Trident Line	2	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	2
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	3	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	3	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Piccone

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Dig Labour lancia con traiettoria parabolica un piccone contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi o avvicinarsi al nemico a seconda della traiettoria.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Il Dig Labour è minatore che indossa un caschetto e porta sulla schiena un piccone. Non si muove mai dal posto in cui è situato ed è un nemico abbastanza ostico perchè spesso attacca in gruppo. Per eliminarlo facilmente bisogna colpirlo dalla distanza e avvicinarsi subito per schivare il suo Piccone.

DODGE BLASTER

"Laser mobile"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Fortress Tower ----- [a] Corridoio laser x3

Fortress Tower ----- [d] Reattore x2

Sigma Palace 1 ----- [c] Doppia torre x7

•• Vile

Abandoned Missile Base ----- [b] Bunker x4

Abandoned Missile Base ----- [c] Caverna x3

Electromagnetic Power Plant - [b] Corridoio x1

Electromagnetic Power Plant - [c] Serpentina x2

Fortress Tower -----	[a] Corridoio laser	x3
Fortress Tower -----	[d] Reattore	x4
Prototype Weapons Plant -----	[b] Settore minerario	x3
Prototype Weapons Plant -----	[c] Compattatori	x3
Sigma Palace 1 -----	[c] Doppia torre	x7
Sigma Palace 3 -----	[c] Fonderia	x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	3	2	giallo	3
Chameleon Sting	3		verde	3
Electric Spark	1	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	3	3	Zero	1
Rolling Shield	3	2		
Shotgun Ice	3	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Laser

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Dodge Blaster spara orizzontalmente un proiettile di energia. La tecnica non è particolarmente rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Dodge Blaster è un dispositivo rosso che si muove lungo le pareti verticali. La sua caratteristica è quella di schivare i proiettili scattando rapidamente verso l'alto. Per eliminarlo facilmente bisogna utilizzare il Super Colpo,

in grado di colpire il bersaglio anche mentre il Dodge Blaster cerca di scattare, oppure bisogna attaccare il nemico mentre sta per aprire il fuoco, poichè in questo breve lasso di tempo non ha la possibilità di schivare i proiettili. Il Dodge Blaster può scattare solamente verso l'alto perciò è possibile anche colpirlo nella sua parte superiore per distruggerlo senza difficoltà. Se si è troppo occupati con ostacoli e nemici per attaccare questo nemico, è consigliato usare contro di lui l'Homing Torpedo.

D-REX

"Veicolo scomponibile"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Sigma Palace 3 - Garage (boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	3	4	<>	giallo	1	
Chameleon Sting	1			verde	1	PV
Electric Spark	1	2		blu	2	
Fire Wave	1	2		porpora	2	+-----+
Homing Torpedo	1	2		Zero	4	
Rolling Shield	1	2				
Shotgun Ice	1	2				
Storm Tornado	1	2				
Hadoken	32					

ATTACCHI

1. Morso [10 PV]

la testa del D-Rex si lascia cadere violentemente sul carro schiacciando il Robot. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna scendere dal carro utilizzando lo Scatto.

2. Sfera [8 PV]

D-Rex genera una grossa sfera di energia tra le sue due parti per poi scagliarla contro il Robot. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna scalare la parete sinistra e lasciarsi cadere non appena la sfera viene scagliata.

3. Impatto [6 PV]

ogni volta che il carro del D-Rex sbatte contro le pareti della stanza generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente 'X'. Per schivarla bisogna oltrepassare il carro, oppure scendere dalla parete prima che avvenga lo scontro.

. Contatto [4 PV]

D-Rex è un nemico composto da due parti: la testa ed il carro. Questi due moduli si muovono in maniera indipendente l'uno dall'altro ma solo la testa è vulnerabile agli attacchi di 'X'. Venendo a contatto con il carro non subirete danni, ma non dovrete farvi schiacciare da lui quando sbatte contro una parete. Evitate sempre di rimanere tra i due moduli del boss, in modo tale da non

fargli utilizzare il Morso, ed eseguite spesso lo Scatto per passare da una parte all'altra dello schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Boomerang Cutter, causandogli così un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Quando il boss sta per scagliare la Sfera, smettete di attaccare e scalate la parete per poi schivare la sua tecnica. Man mano che il boss subirà danni, la sua velocità nello spostarsi aumenterà.

 FLAME MAMMOTH

"Maverick a guardia della Prototype Weapons Plant"

DOVE SI TROVA

Prototype Weapons Plant - [d] Tubi (boss)
 Sigma Palace 3 ----- [c] Fonderia (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	••	giallo	1	
Chameleon Sting	1			verde	1	PV
Electric Spark	1	2		blu	2	
Fire Wave	1	2		porpora	2	+-----+
Homing Torpedo	1	2		Zero	4	
Rolling Shield	1	2				
Shotgun Ice	1	2				
Storm Tornado	3	4	<>			
Hadoken	32					

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	6	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4 ••
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3 ••
Longshot Gizmo	6	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	6	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	3	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	6	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	3

•• taglia la proboscide del boss

ATTACCHI

1. Napalm
 | 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una diverse fiamme azzurre. A contatto con il pavimento, esse si innalzano, diventando colonne di fuoco. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi dal boss e rimanere sempre in movimento.

2. Lanciafiamme

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Flame Mammoth lancia in avanti una piccola fiammata. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Nel caso in cui la fiammata colpisca una pozza di catrame, si genererà una colonna di fuoco.

3. Catrame

| 'X' [no]

| Vile [no]

Flame Mammoth emette dalla sua proboscide una sfera di catrame che genera sul nastro trasportatore una pozza. Questa tecnica non causa danni al contatto ma il personaggio rallenterà i suoi movimenti camminando sulla pozza. Per schivarla è sufficiente oltrepassarla con un salto.

4. Terremoto

| 'X' [no]

| Vile [no]

Flame Mammoth si muove compiendo balzi e, ogni volta che atterra, è in grado di generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente il personaggio. Per non rimanere storditi bisogna saltare non appena il boss sta per atterrare oppure scalare le pareti laterali.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Flame Mammoth è un grosso elefante meccanico. Si muove compiendo balzi e non è molto rapido, nè aggressivo. La sua stanza è più lunga di quella degli altri boss inoltre il pavimento è sostituito da un lungo nastro trasportatore che cambia verso ogni volta che Flame Mammoth alza le braccia in alto. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss rimanendogli a distanza. L'unico attacco a cui dovrete fare attenzione è il Terremoto perchè sarà in grado di paralizzarvi temporaneamente. Saltate non appena il boss sta per atterrare e continuate ad attaccare il boss da lontano.

... 'X'

Usando lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Colpendolo invece più volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame.

... Vile

Usando i Cannoni da Spalla di tipo Lama, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame.

FLAMER

"Cannone montato su pedane mobili"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

New-type Airport ----- [b] Torre di controllo x5
Sigma Palace 1 ----- [c] Doppia torre x6
Sigma Palace 3 ----- [a] Labirinto x6

•• Vile

Abandoned Missile Base - [c] Caverna x5
Fortress Tower ----- [d] Reattore x3
New-type Airport ----- [b] Torre di controllo x7
Sigma Palace 1 ----- [c] Doppia torre x6

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	6	1	giallo	6
Chameleon Sting	6		verde	3
Electric Spark	3	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	3
Homing Torpedo	4	6	Zero	1
Rolling Shield	3	3		
Shotgun Ice	6	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	12	Humerus Crush	6	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	12	Popcorn Demon	6	Spoiled Brat	6
Buckshot Dance	12	Banzai Beetle	6	Egoistic Pill	2
Distance Needler	3	Lost Lamb	6	Golden Right	1
Triple 7	12	Serotinal Bullet	4	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	3	Cerberus Phantom	4	Metal Crescent	6
Trident Line	3	Nervous Ghost	2	Quick Homesick	3
Fatboy	2	Rising Specter	1	Parasite Sword	2
Fire Murrain	3	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	4
Longshot Gizmo	4	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	3	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	6	Peace Out Roller	3	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	2	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Fiammata

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Flamer emette orizzontalmente una fiammata continua. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un raggio d'azione ridotto. Per schivarla è sufficiente rimanere a distanza da essa oppure spostarsi verticalmente.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Il Flamer è un lanciafiamme fisso. Questo dispositivo apre periodicamente il fuoco quando il Robot gli si avvicina e non è in grado di voltarsi. Per poterlo eliminare bisogna necessariamente attaccarlo dalla distanza oppure usare il salto per oltrepassarlo e poi colpirlo alle spalle.

 FLAMMINGLE

"Struzzo robotico"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Abandoned Missile Base	-----	[c] Caverna	x3
Electromagnetic Power Plant	-	[b] Corridoio	x6
Energy Mine Ruins	-----	[a] Ingresso	x4

•• Vile

Abandoned Missile Base	-----	[b] Bunker	x1
Abandoned Missile Base	-----	[c] Caverna	x3
Energy Mine Ruins	-----	[a] Ingresso	x4
Energy Mine Ruins	-----	[b] Miniera	x1
Energy Mine Ruins	-----	[c] Secondo binario	x1
Energy Mine Ruins	-----	[d] Uscita	x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	8	2	giallo	8
Chameleon Sting	8		verde	4
Electric Spark	4	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	4
Homing Torpedo	6	6	Zero	1
Rolling Shield	4	4		
Shotgun Ice	8	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	16	Humerus Crush	8	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	16	Popcorn Demon	8	Spoiled Brat	8
Buckshot Dance	16	Banzai Beetle	8	Egoistic Pill	2
Distance Needler	4	Lost Lamb	8	Golden Right	1
Triple 7	16	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	8

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	4	Cerberus Phantom	6	Metal Crescent	8
Trident Line	4	Nervous Ghost	2	Quick Homesick	4
Fatboy	2	Rising Specter	2	Parasite Sword	3
Fire Murrain	4	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	6
Longshot Gizmo	6	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1

Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	3	Burning Drive	2

ATTACCHI

. Lama Rotante

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Flammingle scaglia contro il Robot la lama rotante che usa come criniera. Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente usare il salto per oltrepassarla. Il Flammingle può scagliare una sola lama alla volta.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Il Flammingle è uno struzzo di colore viola. Questo nemico non si sposta mai dal punto in cui si trova e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco non è complicato da schivare ed il Flammingle ha bisogno di diversi secondi per scagliare un'altra Lama Rotante. Per eliminarlo facilmente bisogna fargli usare il suo attacco e poi sfruttare il tempo che gli serve per prepararne un altro per colpirlo ripetutamente.

GULPFER

"Pesce vorace"

DOVE SI TROVA

Subterranean Base - [b]	Fondale	x7
Subterranean Base - [d]	Macerie	x3
Sigma Palace 1 ----	[b] Lago sotterraneo	x5

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	10	5	giallo	10
Chameleon Sting	10		verde	10
Electric Spark	4	1	blu	5
Fire Wave	.	.	porpora	7
Homing Torpedo	10	5	Zero	3
Rolling Shield	10	5		
Shotgun Ice	10	5		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	10	Humerus Crush	5	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	10	Popcorn Demon	5	Spoiled Brat	4
Buckshot Dance	10	Banzai Beetle	5	Egoistic Pill	2
Distance Needler	4	Lost Lamb	5	Golden Right	1
Triple 7	10	Serotinal Bullet	4	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	5	Cerberus Phantom	10	Metal Crescent	5
Trident Line	5	Nervous Ghost	4	Quick Homesick	5

Fatboy	4	Rising Specter	4	Parasite Sword	3
Fire Murrain	5	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	4
Longshot Gizmo	5	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	5	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	3	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	3	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	.

ATTACCHI

. Risucchio

| 'X' [grad]

| Vile [grad]

il Gulpfer ingoia il Robot, causandogli lentamente danni graduali.

Questa tecnica ha un breve raggio d'azione ma è molto difficile sfuggirle.

Dopo essere stati ingoiati, per liberarsi del nemico bisogna colpirlo ripetutamente con le armi, in modo tale da eliminarlo dall'interno.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Gulpfer è un pesce palla in grado di aspirare acqua. Nuota lentamente e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è abbastanza particolare perchè non causa danni immediatamente, bensì con il passare del tempo. Per eliminare facilmente questo nemico è consigliato usare lo Storm Tornado o comunque le armi più potenti a disposizione, aprendo il fuoco dalla lunga distanza.

GUN VOLT

"Carrarmato bipede"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway	-----	[a] Strada	x3
Electromagnetic Power Plant	-	[a] Tubi	x5
New-type Airport	-----	[b] Torre di controllo	x3
Sigma Palace 2	-----	[d] Torre di controllo	x2

•• Vile

Electromagnetic Power Plant	-	[a] Tubi	x4
Electromagnetic Power Plant	-	[c] Serpentina	x1
Electromagnetic Power Plant	-	[d] Zona Computer	x4
New-type Airport	-----	[b] Torre di controllo	x3
New-type Airport	-----	[c] Cantiere	x1
Sigma Palace 3	-----	[a] Labirinto	x3
Sigma Palace 3	-----	[b] Corridoio	x3
Sigma Palace 3	-----	[d] Generatore	x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	16	2	giallo	16
Chameleon Sting	16		verde	8
Electric Spark	8	1	blu	4

Fire Wave	2	1	porpora	5
Homing Torpedo	11	16	Zero	2
Rolling Shield	8	8		
Shotgun Ice	16	4		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16	Go-Getter Right	4
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16	Spoiled Brat	16
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16	Egoistic Pill	4
Distance Needler	8	Lost Lamb	16	Golden Right	1
Triple 7	32	Serotinal Bullet	5	Infinity Gig	16

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	8	Cerberus Phantom	11	Metal Crescent	16
Trident Line	8	Nervous Ghost	4	Quick Homesick	8
Fatboy	4	Rising Specter	3	Parasite Sword	6
Fire Murrain	8	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	11	Necro Burst	2	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	8	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	9	Peace Out Roller	8	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	2	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	12	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	4	Burning Drive	3

ATTACCHI

1. Missili

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Gun Volt spara frontalmente due missili, uno alto ed uno basso.

Questi non possono essere distrutti e su di loro le armi rimbalzeranno.

Per schivarli è necessario oltrepassarli con un salto.

2. Sfere elettriche

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Gun Volt rilascia sul pavimento una coppia di sfere elettriche che avanzano rapidamente. Queste non possono essere distrutte. Per schivarle è necessario oltrepassarle con un salto.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Il Gun Volt è un corazzato bipede di colore blu. Non si sposta mai dal luogo in cui è situato ed entrambi i suoi attacchi sono a lungo raggio. Per eliminarlo facilmente, se possibile, bisognerebbe colpirlo alle spalle poichè questo nemico non si volterà mai nella direzione opposta, tuttavia i personaggi non sono in grado di oltrepassarlo con un salto senza subire danni. Per questo motivo bisogna attaccarlo dalla lunga distanza, in modo tale da avere anche il tempo necessario per schivare i suoi attacchi. Il Gun Volt è uno dei nemici che non si rigenera.

HOGANMER

"Guerriero in armatura"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Fortress Tower -----	[a]	Corridoio laser	x2
New-type Airport -----	[a]	Zona elevatori	x3
Prototype Weapons Plant -	[d]	Tubi	x4
Recon Base Ruins -----	[c]	Pendio	x1
Sigma Palace 1 -----	[c]	Doppia torre	x8

•• Vile

Fortress Tower -----	[a]	Corridoio laser	x5
New-type Airport -----	[a]	Zona elevatori	x3
Prototype Weapons Plant -	[b]	Settore minerario	x2
Prototype Weapons Plant -	[d]	Tubi	x5
Recon Base Ruins -----	[c]	Pendio	x2
Recon Base Ruins -----	[d]	Palude	x3
Sigma Palace 3 -----	[a]	Labirinto	x3
Sigma Palace 3 -----	[d]	Generatore	x3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	8	4	giallo	8
Chameleon Sting	8		verde	4
Electric Spark	8	1	blu	3
Fire Wave	1	1	porpora	3
Homing Torpedo	8	4	Zero	2
Rolling Shield	8	4		
Shotgun Ice	3	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	7	Humerus Crush	4	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	7	Popcorn Demon	4	Spoiled Brat	8
Buckshot Dance	7	Banzai Beetle	4	Egoistic Pill	3
Distance Needler	2	Lost Lamb	4	Golden Right	1
Triple 7	7	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	4	Cerberus Phantom	10	Metal Crescent	6
Trident Line	4	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	2
Fire Murrain	4	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	4	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	4	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1

ATTACCHI

. Mazza Chiodata

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

L'Hoganmer scaglia la sua mazza chiodata in direzione del Robot.

Questa tecnica non è particolarmente rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'arma. Si subiscono danni venendo a contatto con l'estremità chiodata anche mentre la catena torna dal nemico.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

L'Hoganmer è un cavaliere in armatura che impugna uno scudo ed una mazza chiodata. Nonostante non si sposti dal punto in cui è situato, l'Hoganmer è nemico molto pericoloso perchè dotato di un'ottima difesa. Il suo scudo è in grado di respingere i proiettili e l'unico momento in cui è abbassato avviene quando l'Hoganmer attacca con la sua Mazza Chiodata.

... 'X'

Per sconfiggere questo nemico bisogna preparare il Super Colpo ed avvicinarsi abbastanza per costringere l'Hoganmer a scagliare la sua arma. Dopo aver schivato la Mazza Chiodata, rilasciare subito il Super Colpo prima che il nemico si rimetta in posizione di difesa. In alternativa si può usare più facilmente lo Storm Tornado, che è in grado di oltrepassare il suo scudo. L'Hoganmer è uno dei nemici che non si rigenera.

... Vile

Anche se munito di scudo, è possibile colpire facilmente questo nemico usando la maggior parte dei Cannoni da Spalla e degli Esplosivi da Gambe, i quali sono in grado di oltrepassare la difesa dell'Hoganmer.

HOTARION

"Pesce luminoso"

DOVE SI TROVA

Electromagnetic Power Plant - [b] Corridoio x5
 Electromagnetic Power Plant - [d] Zona Computer x5
 Sigma Palace 2 ----- [c] Corridoio oscuro x6

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

L'Hotarion è un pesce volante che lascia dietro di sé una scia luminosa e compare solo nelle zone scarsamente illuminate. Questo nemico è molto rapido ma non possiede attacchi diretti perchè si limita solo ad attraversare velocemente lo schermo, senza curarsi della posizione del personaggio. L'Hotarion compare solo in punti prestabiliti del Livello perciò è sufficiente memorizzarli per evitare di essere colpiti dal nemico.

 IWORM

"Piccola larva"

DOVE SI TROVA

- 'X'
- Recon Base Ruins - [a] Bosco xInf
- Recon Base Ruins - [c] Pendio xInf
- Vile
- Recon Base Ruins - [c] Pendio xInf

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		

Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [1 PV]
- | Vile [1 PV]

L'Iworm è un piccolo verme segmentato prodotto dai Planty. Il nemico striscia lentamente sul pavimento e non possiede attacchi diretti poichè si muove senza curarsi della posizione del personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare l'Onda blu o comunque un'arma che colpisca il pavimento in modo tale da colpirlo facilmente.

 JAMMINGER

"Elicottero cibernetico"

DOVE SI TROVA

- 'X'
- Central Highway ----- [c] Macerie x5
- Abandoned Missile Base - [c] Caverna x9
- Recon Base Ruins ----- [d] Palude x2
- Sigma Palace 1 ----- [a] Zona Mortai x4
- Sigma Palace 1 ----- [c] Doppia torre x5
- Sigma Palace 1 ----- [d] Reattore x3
- Sigma Palace 2 ----- [b] Montagna x3
- Sigma Palace 3 ----- [d] Generatore x10

- Vile
- Abandoned Missile Base - [a] Campo innevato x4
- Abandoned Missile Base - [d] Avamposti x7

Energy Mine Ruins	-----	[d]	Uscita	x5
Fortress Tower	-----	[b]	Condotta elettrico	x8
Sigma Palace 1	-----	[d]	Reattore	x3
Sigma Palace 3	-----	[c]	Fonderia	x6
Sigma Palace 3	-----	[d]	Generatore	x9

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto
 | 'X' [1 PV]
 | Vile [1 PV]

Il Jamminger è un piccolo elicottero di colore viola con una coppia di spuntoni nella sua parte inferiore. È un nemico abbastanza pericoloso perchè, pur non avendo attacchi diretti, tende a lanciarsi contro il personaggio per poi allontanarsi dopo averlo colpito. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito, non appena arriva, oppure utilizzare l'Homing Torpedo o i Cannoni da Spalla. In questo modo sarà possibile eliminarlo anche quando non si ha tempo per schivarlo oppure quando ne compaiono diversi esemplari sullo schermo.

"Rettile delle scale"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Fortress Tower ----- [c] Zona esterna x4

•• Vile

Electromagnetic Power Plant - [a] Tubi x2

Electromagnetic Power Plant - [c] Serpentina x1

Electromagnetic Power Plant - [d] Zona Computer x3

Fortress Tower ----- [a] Corridoio laser x3

Fortress Tower ----- [c] Zona esterna x4

Fortress Tower ----- [d] Reattore x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	3	2	giallo	3
Chameleon Sting	3		verde	2
Electric Spark	3	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	3	2		
Shotgun Ice	3	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	3
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	.	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	.	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Ladder Yadder è una piccola lucertola che si incontra esclusivamente sulle scale della Fortress Tower. Più che un nemico si può considerare come un

semplice ostacolo in quanto l'unica azione che compie il Ladder Yadder è quella di muoversi lungo la scala, su entrambi i lati, senza curarsi della posizione del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo mentre si salta oppure con i Cannoni da Spalla.

LAUNCH OCTOPUS

"Maverick a guardia della Subterranean Base"

DOVE SI TROVA

Subterranean Base - [d] Macerie (boss)

Sigma Palace 1 ---- [a] Lago sotterraneo (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	••	giallo	1	
Chameleon Sting	1			verde	2	PV
Electric Spark	1	2		blu	3	
Fire Wave	.	.		porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	1	2		Zero	4	
Rolling Shield	3	4	<>			
Shotgun Ice	1	2				
Storm Tornado	1	2				
Hadoken	32					

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	2 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4 ••
Fire Murrain	6	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3 ••
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	6 <>	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	6 <>	Burning Drive	.

•• taglia i tentacoli del boss

<> stordisce il boss

ATTACCHI

1. Missili

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Launch Octopus scaglia dalle sue spalle due serie da tre missili ognuna. Questi viaggiano orizzontalmente e lungo le diagonali con una discreta velocità. Per schivare questo attacco bisogna oltrepassare i missili con un salto oppure usare lo Scatto per passarvi da sotto. È possibile distruggere i Missili usando le armi del personaggio.

2. Piranha

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Launch Octopus scaglia dai suoi tentacoli quattro piranha. Essi funzionano come missili ad inseguimento e si muoveranno a gran velocità contro il Robot. Il modo migliore per contrastare questa tecnica è quella di caricare il Super Colpo e rilasciarlo non appena il boss la esegue, in modo tale da eliminare tutti i piranha con un solo attacco. È possibile distruggere i colpi nemici usando le varie armi del personaggio.

3. Turbine

| 'X' [grad]

| Vile [grad]

Launch Octopus ruota su sè stesso generando un turbine sottomarino e muovendosi verticalmente lungo di esso. Questa tecnica attrae a sè il Robot e, se questi viene a contatto con il boss, il Launch Octopus gli causerà danni gradualmente, ripristinando i propri PV. Per evitare di essere afferrati è sufficiente allontanarsi costantemente dal turbine mentre, per rompere la presa, bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni. Il Launch Octopus è inattaccabile mentre esegue questa tecnica.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Il Launch Octopus è un polipo meccanico dotato di lunghi tentacoli. Si muove compiendo alti balzi con discreta velocità ed è molto aggressivo. Dovete rimanere sempre il più lontano possibile da lui ed attaccarlo solo con il Super Colpo e solo quando apre lui il fuoco per primo: in questo modo potrete distruggere sia i Missili che i Piranha che vi scaglierà contro e contemporaneamente danneggiarlo.

... 'X'

Usando il Rolling Shield, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire poi saranno i Missili.

... Vile

Usando il Deadstar Hug oppure lo Stubborn Crawler, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito e rimarrà temporaneamente stordito. Date le dimensioni dei proiettili, con queste armi potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece con un qualsiasi Cannone da Spalla di tipo Lama, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire poi saranno i Missili.

LIFT CANNON

"Cannone montato su una torre"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

New-type Airport - [b] Torre di controllo x1

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	5	3	giallo	5
Chameleon Sting	5		verde	3
Electric Spark	5	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	2
Homing Torpedo	2	2	Zero	2
Rolling Shield	5	3		
Shotgun Ice	5	3		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

ATTACCHI

. Proiettili [2 PV]

il Lift Cannon spara due proiettili verso entrambe le direzioni. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente oltrepassare i proiettili con il salto. Il nemico è in grado di sparare orizzontalmente oppure diagonalmente, a seconda di quali sono i cannoni che aprono il fuoco.

. Contatto [3 PV]

Il Lift Cannon è una variante del Turn Cannon, montata però su una torretta che sale e scende. Le quattro bocche di fuoco sono disposte a coppie, una in orizzontale ed una lungo le diagonali, ed il nemico le usa a turni alterni. Per eliminarlo è consigliato utilizzare l'Homing Torpedo, in modo tale da non dover scalare tutta la torretta per distruggere il Lift Cannon. Una volta abbattuto, questa rientrerà nel pavimento e non si alzerà più.

MAD PECKER

"Picchio instancabile"

DOVE SI TROVA

Recon Base Ruins - [c] Pendio x5

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	2	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	4	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1

Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	4	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	4	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	2	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	2
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	.	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Lancio del Creeper

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

il Mad Pecker estrae dal tronco un Creeper, che poi viene lanciato sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Mad Pecker è un picchio meccanizzato che si incontra sempre sul tronco degli alberi. Questo nemico non si sposta mai dalla pianta ed estrae continuamente Creeper. Per eliminarlo è consigliato arrivare alle sue spalle e da lì colpirlo ripetutamente oppure è possibile semplicemente abbattere l'albero sul quale si trova il nemico.

MEGA TORTOISE

"Tartaruga mortaio"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Electromagnetic Power Plant	- [d]	Zona Computer	x3
Fortress Tower	----- [a]	Corridoio laser	x4
Subterranean Base	----- [a]	Costa	x2
Sigma Palace 1	----- [a]	Zona Mortai	x4
Sigma Palace 3	----- [b]	Corridoio	x4

•• Vile

Central Highway	----- [a]	Strada	x1
Central Highway	----- [c]	Macerie	x3
Fortress Tower	----- [a]	Corridoio laser	x3
Fortress Tower	----- [d]	Reattore	x1
Prototype Weapons Plant	----- [a]	Zona di scarico	x2

Prototype Weapons Plant	-----	[b]	Settore minerario	x3
Prototype Weapons Plant	-----	[d]	Tubi	x1
Subterranean Base	-----	[a]	Costa	x4
Sigma Palace 1	-----	[a]	Zona Mortai	x2
Sigma Palace 1	-----	[d]	Reattore	x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	16	8	giallo	16
Chameleon Sting	16		verde	16
Electric Spark	16	1	blu	8
Fire Wave	2	1	porpora	6
Homing Torpedo	16	8	Zero	4
Rolling Shield	16	8		
Shotgun Ice	16	8		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	16	Humerus Crush	8	Go-Getter Right	6
Zip Zapper	16	Popcorn Demon	8	Spoiled Brat	16
Buckshot Dance	16	Banzai Beetle	3	Egoistic Pill	6
Distance Needler	6	Lost Lamb	8	Golden Right	1
Triple 7	16	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	8

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	8	Cerberus Phantom	16	Metal Crescent	8
Trident Line	8	Nervous Ghost	6	Quick Homesick	8
Fatboy	6	Rising Specter	6	Parasite Sword	4
Fire Murrain	8	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	6
Longshot Gizmo	3	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	8	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	8	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	2	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	2	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	2	Burning Drive	6

ATTACCHI

. Missili

| 'X' [3 PV]
| Vile [4 PV]

la Mega Tortoise spara due missili verso l'alto che poi ricadono in verticale sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area, inoltre anche l'esplosione dei missili causa danni al Robot. Per schivare questo attacco bisogna spostarsi orizzontalmente oppure distruggere i missili usando le armi del personaggio.

. Contatto

| 'X' [4 PV]
| Vile [6 PV]

La Mega Tortoise è una grossa tartaruga di color porpora. Non si sposta mai dal luogo in cui è situata ed il suo attacco è abbastanza pericoloso perchè questo

nemico si trova spesso in zone dove il Robot non può avere grande libertà di manovra. Per eliminarla bisogna preparare il Super Colpo ed attaccarla con esso dalla distanza, avvicinandosi gradualmente, in modo tale da evitare i Missili. L'arma migliore per distruggere questo nemico è lo Storm Tornado, in grado di abbatterlo rapidamente con un solo colpo. La Mega Tortoise è uno dei nemici che non si rigenera.

 METAL WING

"Volatile di metallo"

DOVE SI TROVA

Energy Mine Ruins - [d] Uscita x6

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	.	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	.	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto
 | 'X' [2 PV]
 | Vile [3 PV]

Il Metal Wing è un volatile meccanico che si incontra solo nella parte finale

dell'Energy Mine Ruins. Non è un nemico aggressivo poichè si limita ad attraversare orizzontalmente tutto lo schermo, senza curarsi dei movimenti del personaggio. Per eliminarlo è sufficiente aprire il fuoco con l'X-Buster oppure con i Mitragliatori.

 METTOOL C-15

"Piccolo robot minatore"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Energy Mine Ruins	-----	[b] Miniera	x7
New-type Airport	-----	[c] Cantiere	x4
Prototype Weapons Plant	-	[b] Settore minerario	x2
Sigma Palace 1	-----	[d] Reattore	x5
Sigma Palace 3	-----	[a] Labirinto	x2

•• Vile

Energy Mine Ruins	-----	[b] Miniera	x10
Fortress Tower	-----	[c] Zona esterna	x5
Prototype Weapons Plant	-	[d] Tubi	x7
Sigma Palace 3	-----	[b] Corridoio	x4
Sigma Palace 3	-----	[d] Generatore	x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1

Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Proiettile

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

il Mettool C-15 emette un proiettile in direzione del Robot. Questa tecnica è molto lenta e per schivarla è sufficiente allontanarsi da essa oppure oltrepassarla con un salto.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Il Mettool C-15 è un piccolo automa che indossa un casco da minatore. Non è un nemico molto aggressivo ma spesso lo si incontrerà in zone dove è difficile da affrontare. Mentre è nascosto sotto il suo cappello, il Mettool C-15 è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Questo nemico tende a spostarsi solo quando il personaggio gli dà le spalle. Per sconfiggerlo bisogna preparare il Super Colpo, avvicinarsi al nemico ed attaccarlo non appena mostra i suoi occhi. In alternativa è possibile utilizzare il Rolling Shield oppure l'esplosivo da gambe Deadstar Hug per eliminarlo anche mentre è nascosto sotto il casco.

MOLE BORER

"Scavatrice automatica"

DOVE SI TROVA

Energy Mine Ruins - [b]	Miniera	x1
Energy Mine Ruins - [c]	Secondo binario	x1
Sigma Palace 2 ---- [a]	Miniera	x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	64	32	giallo	64
Chameleon Sting	64		verde	32
Electric Spark	64	2	blu	22
Fire Wave	2	1	porpora	16
Homing Torpedo	64	32	Zero	16
Rolling Shield	64	32		
Shotgun Ice	64	32		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	64	Humerus Crush	32	Go-Getter Right	22
Zip Zapper	64	Popcorn Demon	32	Spoiled Brat	64
Buckshot Dance	64	Banzai Beetle	32	Egoistic Pill	22
Distance Needler	22	Lost Lamb	32	Golden Right	3
Triple 7	64	Serotinal Bullet	22	Infinity Gig	32

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI	LASER	LAME
--------	-------	------

Front Runner	32	Cerberus Phantom	64	Metal Crescent	32
Trident Line	32	Nervous Ghost	22	Quick Homesick	32
Fatboy	22	Rising Specter	22	Parasite Sword	16
Fire Murrain	32	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	22
Longshot Gizmo	32	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	16	Deadstar Hug	32	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	16	Peace Out Roller	32	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	2	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	32	Hot Icicle	4	Sea Dragon's Rage	2
Bang Away Bomb	4	Stubborn Crawler	5	Burning Drive	6

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Mole Borer è una scavatrice munita di rullo spinoso. Questo nemico è in grado di distruggere qualsiasi parete rocciosa lungo il cammino. Il Mole Borer, pur non possedendo attacchi diretti, è molto pericoloso perchè, venendo a contatto con il rullo spinoso, si perderà istantaneamente una vita. Quando lo si incontra bisogna necessariamente fuggire da lui, oppure usare armi molto potenti, come lo Storm Tornado oppure lo Splash Hit, per eliminarlo in pochi istanti.

PLANTY

"Robot cespuglio"

DOVE SI TROVA

- 'X'
- Recon Base Ruins - [a] Bosco x2
- Recon Base Ruins - [c] Pendio x2
- Vile
- Recon Base Ruins - [c] Bosco x3

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	4	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	4	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1

Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	4	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Lancio dell'Iworm

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

il Planty lancia dalla sua chioma un Iworm. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un breve raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

Il Planty è un piccolo automa che si nasconde in un cespuglio. Non è un nemico molto aggressivo ma spesso lo si incontrerà in zone dove è difficile da affrontare. Mentre è nascosto sotto il suo cespuglio, il Planty è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Questo nemico tende a rivelarsi solo quando il personaggio è molto vicino a lui. Il Planty è in grado di generare gli Iworm, perciò è necessario eliminarlo subito. Per sconfiggerlo bisogna preparare il Super Colpo, avvicinarsi al nemico ed attaccarlo non appena mostra i suoi occhi. In alternativa è possibile utilizzare il Rolling Shield oppure l'esplosivo da gambe Deadstar Hug per eliminarlo anche mentre è nascosto sotto il cespuglio.

RANGDA BANGDA

"Volto del guardiano"

DOVE SI TROVA

Sigma Palace 2 - [d] Torre di controllo (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	3	<>	verde	1	PV
Electric Spark	1	2	blu	2	
Fire Wave	1	2	porpora	2	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	1			

Shotgun Ice	1	2
Storm Tornado	1	2
Hadoken	11	

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	6	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	8	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

ATTACCHI

Vile affronta questo boss possedendo già il Frozen Castle, perciò i valori indicati non possono essere ulteriormente dimezzati.

1. Naso

- | 'X' [6 PV]
- | Vile [6 PV]

Rangda Bangda chiude le pareti, riducendo la stanza ad uno stretto condotto verticale, che termina con le spine sul pavimento. Il naso del boss si stacca dallo sfondo ed inizia a rimbalzare casualmente lungo il condotto prima di rimettersi in posizione. Questo tipo di attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per schivarlo bisogna scivolare lungo le pareti o rimbalzare, a seconda dei casi, per non venire a contatto con il naso.

2. Occhio Blu

- | 'X' [6 PV]
- | Vile [6 PV]

Rangda Bangda scaglia un suo occhio blu contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

3. Occhio Rosso

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [2 PV]

Rangda Bangda scaglia contro il Robot un suo occhio rosso assieme ad alcuni proiettili. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna allontanarsi dal globo colorato. È sempre possibile colpire l'occhio durante tutto il suo tragitto.

4. Occhio Verde

| 'X' [2 PV]

| Vile [2 PV]

Rangda Bangda emette da un suo occhio un piccolo proiettile in direzione del Robot. Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal viso del boss. È sempre possibile colpire l'occhio mentre è aperto.

. Contatto

| 'X' [6 PV]

| Vile [6 PV]

Rangda Bangda è un gigantesco volto presente sullo sfondo della sua stanza. Il boss è composto da tre parti: i due occhi ed il naso. Durante lo scontro queste attaccheranno a rotazione quindi dovrete concentrarvi solo su una parte del volto, ignorando le altre due. La zona centrale del pavimento della stanza è ricoperta da spine, da oltrepassare usando lo Scatto ed il salto.

Anche se la barra di vita è unica, le tre parti del boss possiedono una propria quantità di vita, 12 PV per il Naso e 10 PV per ogni Occhio, e possono essere quindi eliminate singolarmente. Danneggiate maggiormente i due globi e, dopo averli distrutti entrambi, le pareti rimarranno chiuse sino a quando non avrete abbattuto anche il Naso. Distruggendolo per primo invece, la stanza sarà ugualmente ridotta allo stretto condotto verticale e sarà molto più difficile eliminare i due Occhi, i quali ora diventeranno più aggressivi ed attaccheranno contemporaneamente. Una volta sconfitto il boss, le spine sul pavimento scompariranno.

... 'X'

Usate il Chameleon Sting per attaccare gli Occhi, in modo tale da causare al boss 3 PV di danno per ogni colpo subito, e spostatevi da un lato all'altro della stanza evitando le spine. Quando invece dovrete occuparvi del Naso, è meglio che usiate l'Homing Torpedo. In questo modo potrete schivarlo agevolmente senza preoccuparvi di mirare per colpirlo.

... Vile

Usate lo Straight Nightmare per attaccare gli Occhi, in modo tale da causare al boss un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito, e spostatevi da un lato all'altro della stanza evitando le spine. Quando invece dovrete occuparvi del Naso, è meglio che usiate il Peace Out Roller.

RAY BIT

"Coniglio delle nevi"

DOVE SI TROVA

.. 'X'

Abandoned Missile Base - [a] Campo innevato x5

.. Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1

Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

ATTACCHI

. Laser [2 PV]

il Ray Bit spara orizzontalmente un proiettile di energia. Questa tecnica non è particolarmente rapida e non attraversa tutto lo schermo.

Per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente oppure allontanarsi oltre la sua portata di tiro.

. Contatto [4 PV]

Il Ray Bit è un coniglio viola. Si muove compiendo brevi balzi e non è un nemico molto aggressivo. Il suo unico attacco possiede un raggio d'azione non molto elevato e per sconfiggere il Ray Bit è sufficiente colpirlo dalla distanza.

ROAD ATTACKER

"Pilota da strada"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway - [c] Macerie x2

Central Highway - [d] Astronave x3

•• Vile

Central Highway - [d] Astronave x1

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	9	2	giallo	9
Chameleon Sting	9		verde	5
Electric Spark	6	1	blu	3
Fire Wave	1	1	porpora	4
Homing Torpedo	8	8	Zero	2
Rolling Shield	6	4		
Shotgun Ice	5	3		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	8	Humerus Crush	8	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	8	Popcorn Demon	8	Spoiled Brat	8
Buckshot Dance	8	Banzai Beetle	8	Egoistic Pill	3
Distance Needler	5	Lost Lamb	8	Golden Right	1
Triple 7	8	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	9

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	5	Cerberus Phantom	6	Metal Crescent	7
Trident Line	5	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	4

Fatboy	3	Rising Specter	1	Parasite Sword	3
Fire Murrain	5	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	4
Longshot Gizmo	8	Necro Burst	2	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	3	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	3	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	2	Burning Drive	2

ATTACCHI

. Cannone

- | 'X' [1 PV]
- | Vile [1 PV]

il Road Attacker apre frontalmente il fuoco con la sua arma. Il proiettile non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto.

. Contatto

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Road Attacker è un pilota a bordo di un'automobile rossa. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Per sconfiggerlo bisogna aprire il fuoco dalla distanza e prepararsi ad oltrepassarlo con un salto poichè il nemico tenderà a lanciarsi continuamente contro il Robot. Una volta distrutto il pilota, l'automobile continuerà la sua corsa senza però poter cambiare direzione. Il veicolo può ancora causare danni venendo a contatto con gli spuntoni presenti nella parte frontale. È possibile anche salire a bordo della sola automobile e lasciarsi trasportare da essa.

RT-55J

"Guardiano della Recon Base Ruins"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Recon Base Ruins - [b] Caverna (mini boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	16	.	giallo	16
Chameleon Sting	16	.	verde	8
Electric Spark	8	.	blu	4
Fire Wave	4	. <>	porpora	.
Homing Torpedo	11	.	Zero	.
Rolling Shield	8	.		
Shotgun Ice	16	.		
Storm Tornado	1	. <>		
Hadoken	.			

ATTACCHI

1. Affondi [4 PV]

RT-55J attacca con una rapida serie di affondi delle sue tenaglie. La tecnica è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure scalare le pareti laterali.

2. Presa [2 PV]

RT-55J lancia in avanti la sua tenaglia e, nel caso riesca ad afferrare il Robot, lo scaglia violentemente contro il pavimento. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna allontanarsi dal nemico, oppure oltrepassare la tenaglia con il salto sia quando viene scagliata, sia quando torna indietro.

3. Trascinamento [2 PV]

quando si trova vicino ad una parete, RT-55J lancia in avanti la sua tenaglia e, agganciandosi al muro, si trascina in avanti per travolgere il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla bisogna rimbalzare sulla parete ed oltrepassare il nemico con un salto mentre questi avanza.

. Contatto [2 PV]

RT-55J è un automa verde fornito di due grosse tenaglie. Si muove compiendo balzi e non è molto aggressivo. L'unico suo punto vulnerabile è la piccola testa. Rimanete lontani dal nemico, in modo tale da non farvi afferrare dalla tenaglia e saltate per colpirlo ripetutamente alla testa. RT-55J tenderà a lanciarsi contro di voi usando i suoi balzi perciò dovrete passare sotto il nemico, usando anche lo Scatto se necessario, mentre questi è ancora in aria.

RUSH ROADER

"Monociclo armato"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Electromagnetic Power Plant - [c]	Serpentina	x5
Electromagnetic Power Plant - [d]	Zona Computer	x2
Sigma Palace 1 ----- [c]	Doppia torre	x2
Sigma Palace 1 ----- [d]	Reattore	x2

•• Vile

Central Highway ----- [c]	Macerie	x3
Electromagnetic Power Plant - [c]	Serpentina	x3
Electromagnetic Power Plant - [d]	Zona Computer	x3
New-type Airport ----- [b]	Torre di controllo	x1
New-type Airport ----- [c]	Cantiere	x4
Sigma Palace 2 ----- [d]	Torre di controllo	x2
Sigma Palace 3 ----- [b]	Corridoio	x1
Sigma Palace 3 ----- [d]	Generatore	x2

ARMI DI 'X'

	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	6	1	giallo	6
Chameleon Sting	6		verde	3
Electric Spark	3	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	3
Homing Torpedo	4	6	Zero	1
Rolling Shield	3	3		

Shotgun Ice	6	2
Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	12	Humerus Crush	6	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	12	Popcorn Demon	6	Spoiled Brat	6
Buckshot Dance	12	Banzai Beetle	6	Egoistic Pill	1
Distance Needler	3	Lost Lamb	6	Golden Right	1
Triple 7	12	Serotinal Bullet	4	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	3	Cerberus Phantom	4	Metal Crescent	6
Trident Line	3	Nervous Ghost	2	Quick Homesick	3
Fatboy	2	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	3	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	4
Longshot Gizmo	4	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	3	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	3	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	2	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	2	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Rush Roader è un automa monociclo dotato di due spuntoni. Possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressivo poichè, nonostante non abbia attacchi diretti, si lancia continuamente contro il personaggio. Per questo motivo è necessario attaccarlo dalla distanza, in modo tale da rimanere oltre il suo raggio d'azione.

 SCRAP ROBO

"Rottame di automa"

DOVE SI TROVA

Prototype Weapons Plant - [a]	Zona di scarico	xInf
Prototype Weapons Plant - [c]	Compattatori	xInf
Sigma Palace 3 ----- [c]	Fonderia	xInf

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	4	1	giallo	4
Chameleon Sting	4		verde	2
Electric Spark	2	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	3
Homing Torpedo	3	4	Zero	1
Rolling Shield	2	2		

Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	.	.	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	.

ATTACCHI

. Carica

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

il Sea Attacker si chiude su sè stesso e si lancia orizzontalmente contro il Robot. Questo attacco è molto rapido ma possiede un raggio d'azione ridotto. Dopo essere scattato in avanti, il Sea Attacker poi si lancia verticalmente verso il basso, uscendo dallo schermo. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il nemico con un salto oppure allontanarsi da lui.

. Contatto

- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Sea Attacker è un cavalluccio marino rosso. Questo nemico attacca sempre in gruppo, comparando da alcune aperture presenti sul fondale marino. Una volta sullo schermo, il Sea Attacker usa il suo attacco per poi sparire verso il basso. Per eliminarlo facilmente è consigliato preparare il Super Colpo e rilasciarlo non appena il nemico compare dal fondale.

"Capo dei Maverick"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Sigma Palace 4 - [b] Salone Finale (boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER			+-----+
Boomerang Cutter	1	1		giallo	1		
Chameleon Sting	1			verde	1		PV
Electric Spark	2	3	<>	blu	1		
Fire Wave	1	1		porpora	1	+-----+	
Homing Torpedo	1	1		Zero	4		
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken		32					

ATTACCHI

1. Fendente [14 PV]

Sigma si lancia in avanti e colpisce con un fendente verticale della sua spada. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla bisogna scalare la parete più vicina e posizionarsi fuori dalla portata di questo attacco.

2. Laser [8 PV]

Sigma emette dalla sua fronte una serie di proiettili dal basso verso l'alto. Questa tecnica è molto e per schivarla bisogna scalare la parete più vicina per posizionarsi fuori dalla portata di questo attacco.

3. Difesa [no]

Sigma è in grado di respingere i colpi con la sua spada.

. Contatto [10 PV]

Sigma è un Replid armato di spada laser. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di rimbalzare sulle pareti perciò dovrete sempre rimanere il più lontano possibile da lui, in modo tale da potergli passare da sotto quando si lancia da un lato all'altro della stanza. Equipaggiatevi con l'Electric Spark e preparate subito il Super Colpo, per infliggergli 3 PV di danno ogni volta che andrà a segno. Rifugiatevi in uno degli angoli superiori ed attendete che Sigma inizi a raggiungervi. Mentre il boss sta salendo, lasciatevi cadere ed attaccatelo. Una volta sul pavimento, utilizzate lo Scatto per raggiungere la parte opposta della stanza a quella dove atterrerà Sigma e ricominciate la strategia dall'inizio.

SINE FALLER

"Sonda volante"

DOVE SI TROVA

Fortress Tower - [a] Corridoio laser xInf

Sigma Palace 3 - [b] Corridoio xInf

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Sine Faller è un piccolo elicottero di colore blu e viola che appare dall'alto. È un nemico abbastanza pericoloso perchè, pur non avendo attacchi diretti, tende a calarsi dall'alto contro il personaggio per poi allontanarsi dopo averlo colpito. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito, non appena arriva, oppure utilizzare l'Homing Torpedo o i Cannoni da Spalla. In questo modo sarà possibile eliminarlo anche quando non si ha tempo per schivarlo oppure quando ne compaiono diversi esemplari sullo schermo.

 SKY CLAW

"Artiglio volante"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

New-type Airport ----- [a] Zona Elevatori x6

New-type Airport -----	[c] Cantiere	x10
Prototype Weapons Plant -	[a] Zona di scarico	x3
Subterranean Base -----	[d] Macerie	xInf
Sigma Palace 3 -----	[c] Fonderia	x6

•• Vile

New-type Airport -----	[a] Zona Elevatori	x6
New-type Airport -----	[b] Torre di controllo	x3
New-type Airport -----	[c] Cantiere	x3
Prototype Weapons Plant -	[b] Settore minerario	x7
Subterranean Base -----	[a] Costa	x3
Subterranean Base -----	[d] Macerie	xInf
Sigma Palace 1 -----	[c] Doppia torre	x4

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Presa

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

lo Sky Claw afferra il Robot e lo trasporta con sè. Durante il breve tragitto il nemico inizierà a brillare per poi autodistruggersi, ferendo in questo modo il personaggio. Una volta bloccati nella morsa, per liberarsi bisogna necessariamente aprire ripetutamente il fuoco.

. Contatto
 | 'X' [2 PV]
 | Vile [3 PV]

Lo Sky Claw è una sorta di tenaglia gialla volante. Si muove incessantemente a destra e a sinistra ed attacca il Robot afferrandolo tra le sue ganasce. Bisogna evitare ad ogni costo di farsi bloccare dallo Sky Claw perchè spesso il nemico si sposta sopra tratti pericolosi, come ad esempio i burroni, prima di rilasciare il Robot con la sua autodistruzione. Per eliminarlo è necessario preparare il Super Colpo e rilasciarlo non appena il nemico è a tiro. Quando invece non è possibile attaccarlo facilmente, è consigliato usare l'Homing Torpedo oppure i Cannoni da Spalla per distruggere lo Sky Claw.

 SLIDE CANNON

"Cannone retrattile"

DOVE SI TROVA

Fortress Tower - [c] Zona esterna x8

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	3	1	giallo	3
Chameleon Sting	3		verde	2
Electric Spark	3	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	3	2		
Shotgun Ice	3	2		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	3	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	3	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	3
Buckshot Dance	3	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	3	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Proiettile

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

lo Slide Cannon spara orizzontalmente un proiettile di energia. La tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente spostarsi in verticale.

. Contatto

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Lo Slide Cannon è un dispositivo montato su una pedana retrattile. Una volta comparso sullo schermo, questo nemico apre il fuoco una sola volta prima di rientrare nella parete. Bisogna sfruttare questo breve lasso di tempo per attaccare lo Slide Cannon e schivare il suo Proiettile. Le armi migliori per eliminarlo sono l'Homing Torpedo e gli Esplosivi da Gambe, in grado di sconfiggerlo con un solo attacco.

SNOW SHOOTER

"Lanciatore di neve"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti x5

•• Vile

Abandoned Missile Base - [a] Campo innevato x3

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti x12

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	2	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	2	1	Zero	1
Rolling Shield	2	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	2	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1

Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

- . Palla di neve
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

lo Snow Shooter lancia verso il basso una palla di neve che, rotolando lungo i pendii, cresce sempre di più di dimensioni. Questa tecnica non è molto rapida ma può essere difficile da schivare poichè bisogna saltare da una zona all'altra in quel tratto del Livello. Usando le armi dei personaggi è possibile distruggere la Palla di neve quando raggiunge dimensioni notevoli.

- . Contatto
- | 'X' [3 PV]
- | Vile [4 PV]

Lo Snow Shooter è un macchinario verde che raccoglie la neve per scagliarla verso il basso. Questo nemico è pericoloso solo dalla lunga distanza perchè la Palla di neve da lui scagliata crescerà di dimensioni man mano che rotolerà lungo i pendii. Una volta avvicinatisi a lui, eliminarlo subito, prima che possa scagliare altre Palle di neve.

 SPARK MANDRILL

"Maverick a guardia dell'Electromagnetic Power Plant"

DOVE SI TROVA

Electromagnetic Power Plant - [d] Zona Computer (boss)
 Sigma Palace 2 ----- [c] Corridoio oscuro (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	1		verde	2	PV
Electric Spark	1	2	blu	3	
Fire Wave	1	2	porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	3	4	<>		
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3

Distance Needler	6	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	6	Infinity Gig	6

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	6 ••
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Trivella

| 'X' [8 PV]

| Vile [12 PV]

Spark Mandrill si lancia in avanti attaccando la parete con una trivella. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per interrompere la Carica bisogna colpire il boss con l'Onda blu.

2. Pugno

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Spark Mandrill colpisce la parete con un pugno. Questa tecnica è molto rapida ma viene eseguita solo quando il boss si trova ai lati della stanza. Colpendo la parete, Spark Mandrill genera una scossa che stordirà temporaneamente il Robot facendolo cadere a terra, nel caso in cui si trovasse lungo il muro. Per evitare questa tecnica è sufficiente rimanere lontani dal boss.

3. Attacco in picchiata

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Spark Mandrill si aggancia al soffitto ed avanza verso la parete opposta. Una volta trovatosi in corrispondenza del Robot, il boss si lascia cadere in verticale su di lui. Questa tecnica non è molto rapida nella sua esecuzione e per schivarla è sufficiente spostarsi dal punto di atterraggio del boss.

4. Sfere elettriche

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Spark Mandrill colpisce il pavimento generando due sfere di energia che viaggiano lungo le pareti della stanza in direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutto il perimetro dello schermo. Per schivarla bisogna oltrepassare le sfere con un salto, nel caso il Robot sia sul pavimento; oppure lanciarsi verso l'interno della stanza se il personaggio si trova lungo la parete. Le sfere si esauriscono dopo aver

percorso tutto il perimetro della stanza.

. Contatto

| 'X' [6 PV]

| Vile [9 PV]

Spark Mandrill è un grosso gorilla munito di luci su tutto il corpo. Il boss possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Si muove compiendo rapidi balzi ed inoltre è in grado di avanzare rimanendo appeso al soffitto. Il suo attacco più pericoloso è la Carica, contrastabile solamente con l'Onda blu perciò dovete sempre tener pronto il Super Colpo mentre lo affrontate.

Rimanete a distanza dallo Spark Mandrill e attaccatelo esclusivamente con l'Onda blu. Quando il boss si appende al soffitto, scalate la parete verso cui si sta muovendo e colpitelo ripetutamente. Attendete che sia il più vicino possibile, poi scendete e passategli da sotto, in modo tale che atterrando rimanga il più lontano possibile da voi.

... 'X'

Possedendo lo Shotgun Ice, colpitelo con questa tecnica ed il boss rimarrà congelato, subendo 3 PV di danno ad ogni attacco. Attendete che Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

... Vile

Possedendo il Sea Dragon's Rage, colpitelo con questa tecnica ed il boss rimarrà congelato, subendo danni ingenti. Attendete che lo Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

SPIKY

"Ruota dentata"

DOVE SI TROVA

.. 'X'

Central Highway	-----	[a]	Strada	x1
Central Highway	-----	[c]	Macerie	x1
Abandoned Missile Base	-	[b]	Bunker	x6
Energy Mine Ruins	-----	[b]	Miniera	x3
Fortress Tower	-----	[b]	Condotta elettrico	x15
Sigma Palace 3	-----	[a]	Labirinto	x4
Sigma Palace 3	-----	[d]	Generatore	x5

.. Vile

Abandoned Missile Base	-	[b]	Bunker	x7
Abandoned Missile Base	-	[c]	Caverna	x2
Energy Mine Ruins	-----	[a]	Ingresso	x3
Energy Mine Ruins	-----	[c]	Secondo binario	x5
Energy Mine Ruins	-----	[d]	Uscita	x4
Sigma Palace 1	-----	[a]	Zona Mortai	x1
Sigma Palace 1	-----	[c]	Doppia torre	x3
Sigma Palace 3	-----	[a]	Labirinto	x4

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	2	1	giallo	2
Chameleon Sting	2		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1

Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	2	2	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	2	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	4	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	4	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2
Buckshot Dance	4	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	2	Golden Right	1
Triple 7	4	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	2	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	2
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Contatto
 | 'X' [2 PV]
 | Vile [3 PV]

Lo Spiky è una ruota dentata che avanza sul pavimento. Non è un nemico molto pericoloso perchè, una volta oltrepassato con un salto, continuerà il suo tragitto senza curarsi del Robot. Lo Spiky può diventare ostico nei tratti in cui scende dall'alto, oppure in presenza di pareti che gli consentirebbero di rimbalzare. Colpendolo alcune volte può capitare che lo Spiky cada a terra, rimanendovi per qualche istante prima di scomparire. Durante questo breve lasso di tempo il nemico può comunque ferire il Robot venendovi a contatto. Per far scomparire all'istante lo Spiky quando è a terra, è sufficiente colpirlo nuovamente con una qualsiasi arma.

 STING CHAMELEON

"Maverick a guardia della Recon Base Ruins"

DOVE SI TROVA

Recon Base Ruins - [d] Palude (boss)
 Sigma Palace 3 --- [b] Corridoio (boss)

Boomerang Cutter	3	4	<>	giallo	1		
Chameleon Sting	1			verde	1		PV
Electric Spark	1	2		blu	2		
Fire Wave	1	2		porpora	2	+-----+	
Homing Torpedo	1	2		Zero	4		
Rolling Shield	1	2					
Shotgun Ice	1	2					
Storm Tornado	1	2					
Hadoken	32						

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	6 ••
Trident Line	2	Nervous Ghost	3	Quick Homesick	6 ••
Fatboy	3	Rising Specter	3	Parasite Sword	6 ••
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	6 ••
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	6 ••

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Lingua

| 'X' [4 PV]
| Vile [6 PV]

Sting Chameleon colpisce con la sua lingua in direzione del personaggio. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

2. Comete

| 'X' [4 PV]
| Vile [6 PV]

Sting Chameleon emette dalla bocca tre comete in varie direzioni. L'attacco è molto rapido e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, in modo tale da posizionarsi tra una cometa e l'altra oppure oltrepassare Sting Chameleon con un salto mentre apre il fuoco.

3. Pioggia

| 'X' [2 PV]
| Vile [3 PV]

Sting Chameleon si aggancia al soffitto tramite la sua lingua e oscillando fa piovere un gran numero di spine. Questa tecnica copre tutta la schermata e per schivarla bisogna muoversi costantemente a destra e a sinistra.

4. Aculei

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

Sting Chameleon oscilla la sua coda scagliando tre aculei lungo le diagonali. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Generalmente il boss la utilizza quando si trova in uno degli angoli superiori, perciò per schivarla è sufficiente posizionarsi al rispettivo angolo opposto e da qui spostarsi leggermente oppure saltare, a seconda dei casi.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Sting Chameleon è una lucertola verde dalla lunga lingua. Si muove con grande agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di mimetizzarsi con lo sfondo ma la sua posizione rimane comunque identificabile per via dello sfasamento di immagine. Durante lo scontro dovete rimanere lontani dallo Sting Chameleon e fare attenzione ai suoi spostamenti. Occupatevi di schivare i suoi attacchi ed intanto preparate il Super Colpo. Usatelo contro di lui mentre si sta per appendere al soffitto oppure quando cerca di colpirvi con la lingua.

... 'X'

Usando il Boomerang Cutter, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto.

... Vile

Usando un qualsiasi Cannone da Spalla di tipo Lama, il boss subirà un danno pari a 6 PV per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto.

STORM EAGLE

"Maverick a guardia del New-type Airport"

DOVE SI TROVA

New-type Airport - [d] Astronave (boss)

Sigma Palace 2 --- [b] Esterni (boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo	1	
Chameleon Sting	3	<>	verde	1	PV
Electric Spark	1	2	blu	2	
Fire Wave	1	2	porpora	2	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	1	2			
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	3
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	3
Distance Needler	3	Lost Lamb	2	Golden Right	6
Triple 7	1	Serotinal Bullet	2	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	2	Cerberus Phantom	6 ••	Metal Crescent	2
Trident Line	2	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	2
Fatboy	3	Rising Specter	8	Parasite Sword	4
Fire Murrain	2	Straight Nightmare	4	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	2	Necro Burst	4	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	4	Deadstar Hug	2	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	4	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	2	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	6

•• stordisce il boss

ATTACCHI

1. Attacco in picchiata

| 'X' [6 PV]

| Vile [8 PV]

Storm Eagle vola nel cielo e si lancia diagonalmente in picchiata oppure attraversa orizzontalmente lo schermo. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi dalla traiettoria del boss, sfruttando anche lo Scatto se necessario, oppure saltare per oltrepassarlo. Storm Eagle può eseguire diversi attacchi in successione.

2. Piume

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Storm Eagle lancia in aria una serie di piume che, dopo essere ricadute sul pavimento, detonano. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi tra una piuma e l'altra e poi saltare per evitare la detonazione.

3. Pulcini

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

mentre è in volo, Storm Eagle genera un uovo dal quale fuoriescono quattro pulcini che volano orizzontalmente. Questo attacco non è molto rapido inoltre è possibile distruggere i nemici con le armi. Usando le armi si si potranno eliminarli tutti con un solo attacco.

4. Tornado

| 'X' [no]

| Vile [no]

quando è a terra, Storm Eagle emette orizzontalmente un lungo tornado. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui il personaggio viene spinto via.

5. Colpo d'ala

| 'X' [no]

| Vile [no]

mentre è a terra Storm Eagle sbatte le sue ali creando una corrente d'aria. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare nella direzione opposta a quella verso cui il personaggio viene spinto via.

. Contatto

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

Storm Eagle è una grande aquila meccanica. Non è molto rapida nel muoversi, nè particolarmente aggressiva. Affronterete questo boss a bordo della Death Rogumer e qui non ci saranno pareti o soffitti da sfruttare, inoltre dovrete fare attenzione a non cadere dall'astronave. All'inizio della battaglia, aprite subito il fuoco verso il boss e non fatevi spingere via dal Colpo d'ala. Una volta che questi inizierà a volare, preparate il Super Colpo per poi usarlo contro i Pulcini, oppure contro Storm Eagle mentre esegue l'Attacco in picchiata. Quando invece il boss tornerà sull'astronave, avvicinatevi il più possibile a lui ed attaccatelo ripetutamente, facendo attenzione a non farvi allontanare troppo dal Tornado. Controllate bene la posizione in cui atterra Storm Eagle, in modo tale da non permettergli di chiudervi in un angolo per poi farvi cadere dall'astronave spingendovi via da lui.

... 'X'

Usando il Chameleon Sting, il boss subirà un danno pari a 3 PV per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

... Vile

Usando il Cerberus Phantom, il boss subirà un danno pari a 6 PV della barra di vita per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

THUNDER SLIMER

"Guardiano di acqua e fulmine"

DOVE SI TROVA

Electromagnetic Power Plant - [c] Serpentina (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	59	29	giallo	59
Chameleon Sting	59		verde	16
Electric Spark	57	16	blu	11
Fire Wave	29	10	porpora	31
Homing Torpedo	50	70	Zero	8
Rolling Shield	59	59		
Shotgun Ice	11	8	<>	
Storm Tornado	14	4	<>	
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI

MISSILI

PUGNI A RAZZO

Cherry Blast	40	Humerus Crush	21	Go-Getter Right	15
Zip Zapper	40	Popcorn Demon	26	Spoiled Brat	47
Buckshot Dance	40	Banzai Beetle	21	Egoistic Pill	11
Distance Needler	6	Lost Lamb	21	Golden Right	6
Triple 7	40	Serotinal Bullet	9	Infinity Gig	11

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	45	Metal Crescent	46
Trident Line	20	Nervous Ghost	11	Quick Homesick	6
Fatboy	11	Rising Specter	11	Parasite Sword	8
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	17	Two Headed Slash	11
Longshot Gizmo	75	Necro Burst	32	Marooned Tomahawk	11

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	19	Wild Horse Kick	16
Rumbling Bang	8	Peace Out Roller	19	Dragon's Wrath	16
Splash Hit	6	Sword Bouquet	26	Green-Eyed Lamp	10
Territorial Pow	16	Hot Icicle	19	Sea Dragon's Rage	4
Bang Away Bomb	6	Stubborn Crawler	32	Burning Drive	6

ATTACCHI

1. Fulmine

| 'X' [4 PV]

| Vile [6 PV]

il Thunder Slimer emette verticalmente, dall'alto verso il basso una scarica elettrica. Questa tecnica è molto rapida ma copre un'area molto ristretta. Per schivarla è sufficiente non posizionarsi sotto il Thunder Slimer. Il nemico è in grado di sparare ripetutamente i Fulmini mentre si sposta orizzontalmente nella parte alta dello schermo.

2. Globi d'acqua

| 'X' [no]

| Vile [no]

il Thunder Slimer rilascia quattro piccole sfere che, giunte sul pavimento formano delle pozze d'acqua. Venendoci a contatto non si subiranno danni ma si rimarrà incollati al pavimento. Per liberarsi dalla presa bisogna aprire ripetutamente il fuoco oppure premere ripetutamente le direzioni Destra e Sinistra. I Globi d'acqua scompariranno automaticamente dopo alcuni secondi.

. Contatto

| 'X' [6 PV]

| Vile [8 PV]

Il Thunder Slimer è una sorta di grossa mina rinchiusa in una sfera liquida. È discretamente rapido nel muoversi ed i suoi spostamenti coprono una vasta area. La tecnica più pericolosa di questo nemico sono i Globi d'acqua perchè sono in grado di imprigionare il Robot, impedendogli di schivare il Thunder Slimer ed il suo Fulmine. Per questo motivo bisogna tenere sempre pronta l'Onda blu e rilasciarla per distruggere i Globi d'acqua. Una volta liberato il pavimento bisogna colpire ripetutamente il Thunder Slimer, aprendo il fuoco anche mentre si scala la parete se necessario.

Affrontando il Thunder Slimer dopo aver sconfitto Storm Eagle presso il New-type Airport, il nemico non sarà in grado di scagliare i suoi Fulmini.

TOMBOT

"Libellula robot"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Abandoned Missile Base - [d] Avamposti xInf

•• Vile

Recon Base Ruins ----- [c] Pendio x6

Recon Base Ruins ----- [d] Palude x2

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	1	1	giallo	1
Chameleon Sting	1		verde	1
Electric Spark	1	1	blu	1
Fire Wave	1	1	porpora	1
Homing Torpedo	1	1	Zero	1
Rolling Shield	1	1		
Shotgun Ice	1	1		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	2	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	1
Zip Zapper	2	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	2	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	1
Distance Needler	1	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	2	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	1
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	1
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Bomba

| 'X' [1 PV]

| Vile [1 PV]

il Tombot rilascia sul pavimento una bomba che esplose al contatto.

La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficienti allontanarsi da essa oppure è possibile distruggerla con le armi.

- . Contatto
- | 'X' [2 PV]
- | Vile [3 PV]

Il Tombot è una libella armata di bombe. È un nemico poco pericoloso da solo ma che spesso attacca in gruppo. Il Tombot si lancia contro il Robot e continua a rimanergli vicino anche dopo averlo colpito. Poichè è molto debole, per poterlo sconfiggere è sufficiente attaccarlo dalla distanza. Possedendo la Power Armor è consigliato distruggere le cupole che lo generano continuamente, in modo tale da diminuire il numero dei nemici presenti sullo schermo.

 TURN CANNON

"Cannone rotante"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Electromagnetic Power Plant - [c]	Serpentina	x9
Fortress Tower ----- [d]	Reattore	x7
Sigma Palace 2 ----- [d]	Torre di controllo	x3
Sigma Palace 3 ----- [d]	Generatore	x11

•• Vile

Electromagnetic Power Plant - [b]	Corridoio	x3
Electromagnetic Power Plant - [c]	Serpentina	x7
Energy Mine Ruins ----- [a]	Ingresso	x3
Energy Mine Ruins ----- [b]	Miniera	x3
Fortress Tower ----- [a]	Corridoio laser	x3
Fortress Tower ----- [d]	Reattore	x5
New-type Airport ----- [c]	Cantiere	x9
Sigma Palace 1 ----- [c]	Doppia torre	x6
Sigma Palace 1 ----- [d]	Reattore	x4
Sigma Palace 2 ----- [b]	Montagna	x4
Sigma Palace 2 ----- [d]	Torre di controllo	x6
Sigma Palace 3 ----- [a]	Labirinto	x2
Sigma Palace 3 ----- [c]	Fonderia	x5

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	
Boomerang Cutter	5	3	giallo	5
Chameleon Sting	5		verde	3
Electric Spark	5	1	blu	2
Fire Wave	1	1	porpora	2
Homing Torpedo	2	2	Zero	2
Rolling Shield	5	3		
Shotgun Ice	5	3		
Storm Tornado	1	1		
Hadoken	1			

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	5	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	5	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	5
Buckshot Dance	5	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	2
Distance Needler	2	Lost Lamb	1	Golden Right	1
Triple 7	5	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	3

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	3	Cerberus Phantom	5	Metal Crescent	3
Trident Line	3	Nervous Ghost	2	Quick Homesick	3
Fatboy	2	Rising Specter	2	Parasite Sword	2
Fire Murrain	3	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	2
Longshot Gizmo	3	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	2	Deadstar Hug	3	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	2	Peace Out Roller	2	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	1
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	1

ATTACCHI

. Proiettili

| 'X' [2 PV]

| Vile [3 PV]

il Turn Cannon spara due proiettili verso entrambe le direzioni. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente oltrepassare i proiettili con il salto. Il nemico è in grado di sparare orizzontalmente oppure diagonalmente, a seconda di quali sono i cannoni che aprono il fuoco.

. Contatto

| 'X' [3 PV]

| Vile [4 PV]

Il Turn Cannon è un dispositivo munito di quattro cannoni e montato sulle pareti oppure sulle pedane. Le quattro bocche di fuoco sono disposte a coppie, una orizzontalmente ed una lungo le diagonali, ed il nemico le usa a turni alterni. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo dalla distanza quando il Turn Cannon spara in diagonale.

UTUBOROS

"Grande serpente marino"

DOVE SI TROVA

Subterranean Base - [c] Caverna (mini boss)

Subterranean Base - [d] Macerie (mini boss)

ARMI DI 'X'	nor	sup		X-BUSTER	
Boomerang Cutter	11	11	<>	giallo	32
Chameleon Sting	32			verde	32
Electric Spark	32	4		blu	16
Fire Wave	.	.		porpora	16
Homing Torpedo	32	32		Zero	8
Rolling Shield	32	16			
Shotgun Ice	32	16			
Storm Tornado	8	2	<>		
Hadoken	1				

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	32	Humerus Crush	16	Go-Getter Right	11
Zip Zapper	32	Popcorn Demon	16	Spoiled Brat	32
Buckshot Dance	32	Banzai Beetle	16	Egoistic Pill	11
Distance Needler	11	Lost Lamb	16	Golden Right	6
Triple 7	32	Serotinal Bullet	11	Infinity Gig	16

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	16	Cerberus Phantom	32	Metal Crescent	6
Trident Line	16	Nervous Ghost	11	Quick Homesick	6
Fatboy	11	Rising Specter	11	Parasite Sword	6
Fire Murrain	16	Straight Nightmare	8	Two Headed Slash	6
Longshot Gizmo	26	Necro Burst	8	Marooned Tomahawk	2

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	16	Wild Horse Kick	.
Rumbling Bang	5	Peace Out Roller	16	Dragon's Wrath	.
Splash Hit	3	Sword Bouquet	22	Green-Eyed Lamp	.
Territorial Pow	16	Hot Icicle	16	Sea Dragon's Rage	9
Bang Away Bomb	8	Stubborn Crawler	32	Burning Drive	.

ATTACCHI

- . Contatto
- | 'X' [4 PV]
- | Vile [6 PV]

L'Utuboros è un lungo serpente segmentato che si incontra sul fondo del mare. Non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. Si verrà danneggiati solo venendo a contatto con la testa oppure con la coda del nemico, che sono anche gli unici suoi punti vulnerabili. L'Utuboros inoltre ha la capacità di entrare nel fondale marino per poi riemergere da un'altra zona dello stesso. Per eliminare questo nemico è consigliato rimanere nella parte bassa dello schermo e aprire il fuoco contro di lui quando si trova all'altezza adatta, oppure quando sta per entrare o emergere dal fondale marino. In alternativa è possibile anche saltargli in groppa, posizionarsi sul primo segmento dopo la sua testa, quando nuota verso l'alto, e da questa posizione aprire il fuoco sul suo punto vulnerabile. Quando l'Utuboros invece nuota verso il basso, bisogna spostarsi e raggiungere l'ultimo segmento prima della coda, per poi colpirla ripetutamente. Usando questa strategia si dovrà fare attenzione nel seguire tutti i movimenti del nemico.

 VELGUARDER

"Cane robotico di Sigma"

DOVE SI TROVA

- 'X'
- Sigma Palace 4 - Salone Finale (boss)

- Vile
- Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER	+-----+
Boomerang Cutter	1	2	giallo 1	

Chameleon Sting	1		verde	2	PV
Electric Spark	1	2	blu	3	
Fire Wave	1	2	porpora	3	+-----+
Homing Torpedo	1	2	Zero	4	
Rolling Shield	1	2			
Shotgun Ice	3	4	<>		
Storm Tornado	1	2			
Hadoken	32				

ATTACCHI

1. Iceberg [4 PV]

Velguarder emette dalla bocca diversi blocchi di ghiaccio che ricadono sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarla bisogna allontanarsi dal boss oppure scalare le pareti.

2. Fiammata [4 PV]

Velguarder emette dalla bocca una lunga fiammata che si alza verticalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla bisogna scalare la parete di fronte al boss e poi saltare verso l'interno della stanza.

. Contatto [6 PV]

Velguarder è il cane cibernetico di Sigma. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di rimbalzare sulle pareti perciò mantenete sempre una certa distanza da lui, in modo tale da potergli passare da sotto quando si lancia da un lato all'altro della stanza. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli 3 PV di danno per ogni colpo subito. Scalate una parete e rifugiatevi nell'angolo superiore, attendendo che Velguarder inizi a raggiungervi. Mentre il boss sta ancora rimbalzando, lasciatevi cadere ed attaccatelo. Se il proiettile dello Shotgun Ice dovesse andare a vuoto, i cinque cristalli ottenuti dall'urto con la parete opposta molto probabilmente colpiranno Velguarder. Rimanendo negli angoli superiori, l'unico attacco a cui dovrete fare attenzione sarà la Fiammata: per schivarla facilmente premete assieme Scatto e Salto, atterrando poi lontano dal boss.

VILE

"Braccio destro di Sigma"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Sigma Palace 3 -- [d] Generatore (boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	2	6	giallo	1	
Chameleon Sting	2		verde	2	PV
Electric Spark	2	6	blu	3	
Fire Wave	1	1	porpora	4	+-----+
Homing Torpedo	3	3	Zero	4	
Rolling Shield	4	4	<>		
Shotgun Ice	2	8			
Storm Tornado	1	2			

ATTACCHI

1. Bumpity Boom [6 PV]

saltando, Vile rilascia sul pavimento un esplosivo che genera una grande fiammata. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Cherry Blast [2 PV]

Vile esegue orizzontalmente una raffica di proiettili arancioni di piccole dimensioni. La tecnica è molto rapida e copre una distanza discreta prima di scomparire. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Peace Out Roller [no]

Vile spara un globo giallo che, venendo a contatto con il pavimento, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela al suolo. Questa tecnica non causa danni ad 'X' ma è in grado di paralizzarlo per alcuni secondi. Per evitare questo attacco è necessario oltrepassare con un salto i globi di energia.

. Contatto [8 PV]

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle. Il nemico è rapido nei movimenti, molto aggressivo e si sposta compiendo scatti. La stanza dove lo affronterete non è provvista di pareti laterali ed inoltre il boss è in grado di uscire dallo schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Rolling Shield, causandogli così un danno pari a 4 PV per ogni colpo subito. Il boss vi verrà spesso incontro correndo, e quindi dovrete essere rapidi nel saltare per oltrepassarlo. Nel caso in cui non riusciate a colpirlo con il Rolling Shield, utilizzate l'Homing Torpedo oppure lo Shotgun Ice.

VILE (Power Armor)

"Braccio destro di Sigma a bordo del suo veicolo"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Central Highway - [d] Astronave (boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	2	12	giallo	2	
Chameleon Sting	2		verde	4	PV
Electric Spark	4	4 <>	blu	8	
Fire Wave	1	1	porpora	4	+-----+
Homing Torpedo	3	2	Zero	16	
Rolling Shield	4	4 <>			
Shotgun Ice	2	4			
Storm Tornado	1	1			
Hadoken	.				

ATTACCHI

1. Pugno [2 PV]

Vile attacca con un pugno orizzontale del suo veicolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

2. Doppio pugno [2 PV]

Vile attacca con una serie di due pugni orizzontali del suo veicolo. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

3. Peace Out Roller [no]

Vile spara un globo giallo che, venendo a contatto con il pavimento, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela al suolo. Questa tecnica non causa danni ad 'X' ma è in grado di paralizzarlo per alcuni secondi. Per evitare questo attacco è necessario oltrepassare con un salto i globi di energia.

. Contatto [3 PV]

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle, che combatte a bordo di una Power Armor. Il nemico è discretamente agile ed aggressivo e si sposta compiendo balzi oppure camminando. L'unico modo per danneggiare il boss è quello di colpire Vile stesso e non il veicolo, che è immune ad ogni attacco. Lo scontro si svolge in una zona priva di pareti perciò dovrete essere abili e precisi nello schivare gli attacchi del boss.

Rimanete lontani da Vile ed intanto caricate il Super Colpo. Una volta pronto, saltate e rilasciatelo contro il boss, mirando al volto di Vile: in questo modo potrete infliggergli rapidamente danni ingenti. Sfruttate i momenti in cui il boss salta per oltrepassarlo da sotto, in modo tale da non rimanere chiusi in un angolo.

WOLF SIGMA

"Fusione di Sigma e Velguarder"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

Sigma Palace 4 - [b] Salone Finale (boss)

•• Vile

Vile non affronta mai questo nemico

ARMI DI 'X'	nor	sup	X-BUSTER		+-----+
Boomerang Cutter	.	.	giallo	.	
Chameleon Sting	.	.	verde	.	PV
Electric Spark	.	.	blu	.	
Fire Wave	.	.	porpora	1	+-----+
Homing Torpedo	.	.	Zero	4	
Rolling Shield	2	2	<>		
Shotgun Ice	.	.			
Storm Tornado	.	.			
Hadoken	32				

ATTACCHI

1. Laser [16 PV]

Wolf Sigma emette una serie di laser verticali che ricadono sul pavimento.

La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi sotto uno dei due artigli del boss.

2. Fulmini [12 PV]

Wolf Sigma emette verticalmente dagli artigli due fulmini, uno verso l'alto ed uno verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi orizzontalmente oppure scendere necessariamente dagli artigli.

3. Artiglio [12 PV]

Wolf Sigma sbatte un artiglio contro il pavimento. Questo attacco è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarlo bisogna spostarsi orizzontalmente.

4. Fiammata [8 PV]

Wolf Sigma emette una fiammata sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma dura diversi secondi. Per schivarla bisogna spostarsi lungo il pavimento.

. Contatto [14 PV]

Wolf Sigma è il boss finale del gioco, nato dalla fusione della testa di Sigma con un grande corpo robotico a forma di lupo. Questo nemico occupa l'intera parete ed è composto da diverse parti: due artigli, il corpo e la testa, che è anche il suo unico punto vulnerabile. È possibile salire a bordo degli artigli mentre invece si subiranno danni solo a contatto con la testa del boss; il corpo invece non può essere colpito.

Wolf Sigma può essere danneggiato solo dai fasci porpora dell'X-Buster, dal cannone Zero e dal Rolling Shield. Quest'ultimo gli causa 2 PV di danno per ogni colpo subito e, in mancanza del cannone Zero, è l'arma che dovrete equipaggiare per affrontarlo.

Posizionatevi al centro del pavimento e schivate la Fiammata. Mentre lo fate, spostatevi verso il lato in cui il boss inizia ad emettere il getto infuocato, poichè dal rispettivo artiglio Wolf Sigma non emetterà Fulmini, poi scalate la parete e sfruttate la zampa del boss per avvicinarvi alla testa e colpirla. In alternativa, aspettate che il boss colpisca il pavimento con un Artiglio e salitevi a bordo. Fatevi trasportare da esso all'altezza della testa e colpitela subito. Una volta fatto, scendete dalla pedana per evitare i Fulmini e ricominciate la strategia dall'inizio.

'X'

"Maverick Hunter di Classe B"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

'X' non affronta mai questo nemico

•• Vile

Central Highway - [d] Astronave (boss)

+-----+
| |
| PV |
| |
+-----+

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	2	Go-Getter Right	8
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	2	Spoiled Brat	2

Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	2	Egoistic Pill	8
Distance Needler	4	Lost Lamb	2	Golden Right	24
Triple 7	1	Serotinal Bullet	3	Infinity Gig	2

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	4	Cerberus Phantom	3	Metal Crescent	2
Trident Line	4	Nervous Ghost	8	Quick Homesick	4
Fatboy	8	Rising Specter	12	Parasite Sword	6
Fire Murrain	4	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	3	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	8	Deadstar Hug	4	Wild Horse Kick	2
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	4	Dragon's Wrath	2
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	4
Territorial Pow	3	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	4	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	12

ATTACCHI

1. Onda azzurra [5 PV]

'X' accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore azzurro. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

2. Cometa verde [3 PV]

'X' accumula energia e poi rilascia un proiettile allungato di colore verde. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il proiettile saltando.

3. X-Buster [1 PV]

'X' spara orizzontalmente tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare colpi in rapida successione oppure con maggiore tempo tra un proiettile e l'altro oppure mentre è in aria. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare ogni proiettile saltando oppure è possibile schivarli rilasciando di continuo il Bumpity Boom mentre si è in aria.

. Contatto [1 PV]

'X' è il Maverick Hunter di colore blu. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una zona priva di pareti perciò dovrete essere abili e precisi nei movimenti. All'inizio della battaglia il boss userà solo l'X-Buster perciò andategli incontro e rilasciate il Bumpity Boom mentre siete in aria. Dopo aver perso circa la metà dei PV, 'X' inizierà ad attaccare saltando oppure i colpi caricati dell'X-Buster: in questo caso dovrete rimanere lontani dal boss ed usare principalmente il Cherry Blast per colpirlo.

 ZERO & MEGA MAN 'X'

"I più potenti Maverick Hunter"

DOVE SI TROVA

•• 'X'

'X' non affronta mai questo nemico

+-----+

•• Vile
Sigma Palace 3 - [d] Generatore (boss)

| |
| PV |
| |
+-----+

| Zero |

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	2
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	2
Distance Needler	2	Lost Lamb	3	Golden Right	3
Triple 7	1	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	2
Trident Line	1	Nervous Ghost	1	Quick Homesick	2
Fatboy	1	Rising Specter	1	Parasite Sword	3
Fire Murrain	1	Straight Nightmare	1	Two Headed Slash	3
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	1	Marooned Tomahawk	2

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1	Deadstar Hug	1	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2
Territorial Pow	1	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	2

ATTACCHI

Vile affronta questo boss possedendo già il Frozen Castle, perciò i valori indicati non possono essere ulteriormente dimezzati.

1. Assalto combinato [5 PV] (assieme a Mega Man 'X')
Zero e Mega Man 'X' accumulano energia per poi combinare i Super Colpi dei rispettivi Buster. Il risultato produce quattro comete di energia che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss ed oltrepassare le cometes saltando, solo dopo che esse vengono generate. Durante l'esecuzione dell'Assalto combinato non è possibile colpire i due boss.
2. Raffica combinata [2 PV] (assieme a Mega Man 'X')
Zero e Mega Man 'X' si posizionano ognuno ad un lato della stanza ed aprono il fuoco orizzontalmente con i proiettili semplici e carichi dei rispettivi Buster. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario raggiungere l'altezza maggiore possibile con il salto e rimanere in aria aprendo ripetutamente il fuoco con il Cannone da Spalla oppure con l'Esplosivo da Gambe. Durante l'esecuzione della Raffica combinata non è possibile colpire i due boss.
3. Calcio in picchiata [5 PV]
Zero salta in aria per poi attaccare in picchiata con un calcio volante. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
4. Onda rossa [2 PV]

Zero accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore rosso. La tecnica non è molto veloce ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando. Dopo aver sconfitto Mega Man 'X', Zero scaglierà sempre questi proiettili grossi anzichè quelli piccoli dello Z-Buster.

5. Z-Buster [2 PV]

Zero spara tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare mentre si trova sul pavimento oppure mentre salta. La tecnica non è molto veloce ma possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare ogni proiettile saltando oppure lasciare che si muovano oltre la testa del personaggio.

6. Difesa [no]

Zero è in grado di difendersi dagli attacchi di Vile. Per superare la difesa del boss è necessario colpirlo mentre salta.

. Contatto [3 PV]

| Mega Man 'X' |

-- ARMI DA FUOCO --

MITRAGLIATORI		MISSILI		PUGNI A RAZZO	
Cherry Blast	1	Humerus Crush	1	Go-Getter Right	2 ••
Zip Zapper	1	Popcorn Demon	1	Spoiled Brat	1
Buckshot Dance	1	Banzai Beetle	1	Egoistic Pill	2 ••
Distance Needler	2 ••	Lost Lamb	1	Golden Right	3 ••
Triple 7	1	Serotinal Bullet	1	Infinity Gig	1

-- CANNONI DA SPALLA --

MORTAI		LASER		LAME	
Front Runner	1 ••	Cerberus Phantom	1	Metal Crescent	1
Trident Line	1 ••	Nervous Ghost	2 ••	Quick Homesick	1 ••
Fatboy	1 ••	Rising Specter	2 ••	Parasite Sword	1 ••
Fire Murrain	1 ••	Straight Nightmare	2	Two Headed Slash	1
Longshot Gizmo	1	Necro Burst	2	Marooned Tomahawk	1

-- ESPLOSIVI DA GAMBE --

BOMBE		SFERE		FIAMMATE	
Bumpity Boom	1 ••	Deadstar Hug	1 ••	Wild Horse Kick	1
Rumbling Bang	1	Peace Out Roller	1 ••	Dragon's Wrath	1
Splash Hit	1	Sword Bouquet	1	Green-Eyed Lamp	2 ••
Territorial Pow	2	Hot Icicle	1	Sea Dragon's Rage	1
Bang Away Bomb	1 ••	Stubborn Crawler	1	Burning Drive	2 ••

•• rimuove automaticamente la barriera del boss

ATTACCHI

Vile affronta questo boss possedendo già il Frozen Castle, perciò i valori indicati non possono essere ulteriormente dimezzati.

1. Assalto combinato [5 PV] (assieme ad Zero)

Zero e Mega Man 'X' accumulano energia per poi combinare i Super Colpi dei rispettivi Buster. Il risultato produce quattro comete di energia che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dai boss ed oltrepassare le comete saltando, solo dopo che esse vengono generate. Durante l'esecuzione dell'Assalto combinato non è possibile

colpire i due boss.

2. Raffica combinata [2 PV] (assieme a Zero)
Zero e Mega Man 'X' si posizionano ognuno ad un lato della stanza ed aprono il fuoco orizzontalmente con i proiettili semplici e caricati dei rispettivi Buster. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario raggiungere l'altezza maggiore possibile con il salto e rimanere in aria aprendo ripetutamente il fuoco con il Cannone da Spalla oppure con l'Esplosivo da Gambe. Durante l'esecuzione della Raffica combinata non è possibile colpire i due boss.
3. Barriera Rolling Shield [3 PV]
ogni volta che compare sullo schermo, Mega Man 'X' è sempre circondato dal Super Colpo del Rolling Shield. Finchè questa barriera è attiva, il boss non può essere ferito in alcun modo. Per distruggerla è necessario colpirla diverse volte oppure è necessario usare una delle armi in grado di demolirla con un solo attacco.
4. Onda azzurra [3 PV]
Mega Man 'X' accumula energia e poi rilascia un grosso proiettile di colore azzurro. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare il proiettile saltando. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' scaglierà sempre questi proiettili anzichè quelli gialli dell'X-Buster.
5. Super Storm Tornado [3 PV]
Mega Man 'X' genera in corrispondenza del personaggio un grande vortice d'aria. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, non appena il boss cambia colore. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' genererà due tornadi alla volta.
6. Homing Torpedo [2 PV]
Mega Man 'X' spara una coppia di missili che si muovono automaticamente in direzione di Vile. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario distruggere i missili con le armi. Dopo aver sconfitto Zero, Mega Man 'X' scaglierà cinque razzi alla volta.
7. X-Buster [2 PV]
Mega Man 'X' spara orizzontalmente tre colpi con la sua arma. Il boss può sparare colpi in rapida successione oppure con maggiore tempo tra un proiettile e l'altro oppure mentre è in aria. La tecnica è molto veloce e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario superare ogni proiettile saltando oppure è possibile schivarli rilasciando di continuo l'Esplosivo da Gambe mentre si è in aria.
- . Contatto [3 PV]

Zero e Mega Man 'X' sono i più potenti Maverick Hunter: il primo di colore rosso ed il secondo di colore blu, dotato di tutti i suoi Potenziameti. Lo scontro si svolge in una stanza priva di pareti perciò dovrete essere molto precisi nello schivare le tecniche nemiche. Zero e Mega Man 'X' si alternano durante lo scontro, rimanendo entrambi sullo schermo soltanto per eseguire i due attacchi combinati. Anche se la barra di vita è unica, ognuno dei boss possiede 16 PV e può essere eliminato singolarmente. Una volta sconfitto uno dei due Maverick Hunter, l'altro comparirà sullo schermo sino al termine dello scontro, attaccando in maniera molto più aggressiva.

All'inizio della battaglia, il primo boss da affrontare sarà Zero. Il robot rosso si muove compiendo scatti oppure alti balzi. Rimanete circa a metà dello

schermo ed aprite il fuoco con il Distance Needler. La strategia offensiva di Zero consiste nello scagliare proiettili lenti e subito dopo attraversare tutto lo schermo, saltando oppure usando lo scatto, per ridurre il vostro spazio di manovra. Il Distance Needler vi permette di attaccare molto rapidamente, lasciandovi subito la possibilità di evitare i proiettili nemici. Come arma alternativa potete usare anche la Parasite Sword, la quale causa maggiori danni a Zero ma è anche più lenta del Distance Needler.

Dopo aver subito diversi attacchi, Zero lascerà il campo a Mega Man 'X'. Il robot blu si sposta camminando oppure scattando ed esegui balzi più corti di quelli di Zero. La prima operazione da fare quando si affronta Mega Man 'X' consiste nel rimuovere la Barriera Rolling Shield che lo protegge da qualsiasi attacco. Usate subito il Distance Needler per demolirla con un solo attacco e continuato ad aprire il fuoco con questa arma, rimanendo però il più lontani possibile da Mega Man 'X'.

Quando entrambi i boss sono presenti sullo schermo, smettete di attaccare e preparatevi a schivare uno dei due attacchi di squadra. Mentre l'Assalto combinato è molto semplice da evitare, la Raffica combinata vi obbligherà a rimanere in aria il più possibile, aiutandovi con il Cannone da Spalla oppure l'Esplosivo da Gambe.

Una volta sconfitto uno dei due boss, l'altro comparirà sul campo di battaglia ed attaccherà in maniera molto più aggressiva. Mega Man 'X' aumenterà il numero e la dimensione dei proiettili sparati mentre Zero si muoverà più rapidamente. Per questo motivo, se possibile, cercate di eliminare Mega Man 'X' per primo poichè, in modalità aggressiva, Zero è il più facile da sconfiggere.

.....

+-----+
| ALTRI PERICOLI |
+-----+

[@7PR]

All'interno dei Livelli, i nemici non rappresentano l'unica minaccia poichè sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare i personaggi. In questa sezione vengono indicati i danni subiti dall'armatura iniziale a difficoltà Normal.

	'X'	Vile	
Scintille	1 PV	1 PV	(Electromagnetic Power Plant)
Getti di metallo	1 PV	1 PV	(Prototype Weapons Plant)
Goccia di metallo	1 PV	1 PV	(Prototype Weapons Plant)
Spine ai bordi del carrello	2 PV	no	(Energy Mine Ruins)
Pressa	2 PV	3 PV	(Prototype Weapons Plant)
Frana nella Caverna	2 PV	no	(Recon Base Ruins)
Teste di Utuboros	6 PV	9 PV	(Prototype Weapons Plant)
Corrente lungo le pareti	8 PV	12 PV	(Fortress Tower)
Metallo fuso	8 PV	12 PV	(Prototype Weapons Plant)

Nel gioco sono presenti alcuni macchinari che, pur non essendo nemici veri e propri, possiedono un loro nome:

.Death Rogumer

l'astronave utilizzata da Vile e da Storm Eagle

.Ray Trap

['X' 2 PV; Vile 3 PV]

cannoni laser presenti nella zona iniziale della Fortress Tower

.Rolling Gabyool

[3 PV]

yourself with X? He's just a B-Class Hunter, nothing more!		Lui è solo un Hunter di Classe B, niente di più!
ZERO: Vile... You're nothing but a Maverick now.		ZERO: Vile... Non sei nient'altro che un Maverick adesso.
VILE: ...		VILE: ...
ZERO: Grrr...		ZERO: Grrr...
'X': Zero! What happened to Vile?		'X': Zero! Cosa è successo a Vile?
ZERO: All I know is that he's our enemy now.		ZERO: Quello che so che ora è un nostro nemico.
'X': ...		'X': ...
ZERO: X... I'm gonna stay on Sigma's trail a bit longer. You get back to Hunter Base and take it easy.		ZERO: X... Seguirò le tracce di Sigma ancora per un po'. Tu torna alla Base degli Hunter e riposati.
'X': Gotcha... Let's hook up again later. Zero! Thanks... You saved me again.		'X': Ricevuto... Ci ritroveremo più tardi. Zero! Grazie... Mi hai salvato di nuovo.

INTERMEZZO

[al termine del Prologo]

OPERATORE: Large scale Mavericks have been detected in various locations.		OPERATORE: Un gran numero di Maverick è stato rilevato in varie località.
'X': Oh no! They must work for Sigma!		'X': Oh no! Sono i seguaci di Sigma!
OPERATORE: It looks like the rebellion has begun.		OPERATORE: Sembra che la rivolta sia cominciata.
'X': We'd better put a stop to them before we go after Sigma!		'X': Sarà meglio occuparsi di loro prima di concentrarci su Sigma!

CAPSULE DEL DR LIGHT

••• Prototype Weapons Plant

DR LIGHT: My name is Thomas Light. This is a message for X... I entrust the future to you.		DR LIGHT: Il mio nome è Thomas Light. Questo è un messaggio per X... Ti affido il futuro.
'X': Light? I... I think I know this guy.		'X': Light? Io... io credo di conoscere quest'uomo.
DR LIGHT: If you've come across this capsule... I fear you must be in the midst of a difficult battle. I have left four powers for you to inherit... I believe that you will use them in		DR LIGHT: Se hai raggiunto questa capsula... temo tu stia affrontando una difficile battaglia. Ho lasciato quattro Potenzamenti per te... Credo che tu li userai in nome della

the cause of justice. Here you will | giustizia. Qui tu troverai il
find the Foot Parts. Equip the parts | Potenziamento per le Gambe. Indossa
you find in this capsule... And you | queste componenti... Ed otterrai la
will gain the ability to dash. Use | capacità di eseguire scatti. Usa tale
this power to steer the future in the | potere per guidare il futuro nella
right direction. I trust in you, my | giusta direzione. Mi fido di te, mio
dear X. | caro X.

••• Abandoned Missile Base

DR LIGHT: The Head Parts await you | DR LIGHT: Il Potenziamento per la
within this capsule.. Equip the parts | Testa è in questa capsula. Usa queste
you find inside here... And you will | componenti ed otterrai la capacità di
gain the ability to smash blocks with | distruggere i blocchi con la tua
your head. I'm counting on you, X. | testa. Conto su di te, X. Sei tu
You are humanity's last hope... | l'ultima speranza per l'umanità...

••• Recon Base Ruins

DR LIGHT: The Arm Parts await you here. | DR LIGHT: Il Potenziamento per il
Enter the capsule and equip them to | Cannone è qui. Entra nella capsula e
your arm... And your charge shot | montalo sul tuo braccio... ed il tuo
becomes even more powerful! It is a | Super Colpo diverrà ancora più
very dangerous power to possess... | potente! È un potere molto pericoloso
But I trust that you will use it for | da possedere... Ma sono sicuro che lo
good. | userai in nome del bene.

••• New-type Airport

DR LIGHT: Inside this capsule are the | DR LIGHT: Nella capsula è presente il
Body Parts... Enter the capsule and | Potenziamento per la Corazza. Usalo
equip them... And any damage you | e tutti i danni subiti verranno
incur will be halved. It saddens me | dimezzati. Mi rattrista pensare che
to think that the war has begun... | la guerra sia iniziata... Ma so che
But I know that you can bring it to a | tu, X, riuscirai ad ottenere una
peaceful conclusion, X... | pacifica conclusione...

••• Energy Mine Ruins

DR LIGHT: Ah, X... So you've made it | DR LIGHT: Ah, X... Sei arrivato fin
this far, have you? Enter this | qui, non è vero? Entra nella capsula
capsule, and you will receive an | ed otterrai l'abilità che solo poche
ability that only a few people have | persone raggiungono dopo un intenso
mastered through intense training. | allenamento. Poichè la tua anima è
Since your soul is nearly human, | quasi umana, penso che riuscirai a
I suspect you can master it... X... | padroneggiarla... X... Senti il
Feel the power flowing in you. Learn | potere che fluisce dentro di te.
to throw fireballs! | Impara a scagliare sfere di fuoco!

PROTOTYPE WEAPONS PLANT

••• modalità Avventura

MAMMOTH: Ha ha ha! I was wondering who | MAMMOTH: Ha ha ha! Mi chiedevo chi
would show up... I didn't expect a | sarebbe arrivato... Non mi aspettavo
B-Class Hunter like you! | un Hunter di Classe B come te!
|
'X': What are you doing, Flame Mammoth? | 'X': Flame Mammoth, cosa stai facendo?

Don't be stupid!		Non essere stupido!
MAMMOTH: Bwah ha ha! There's nothing I love more than stomping weak little blabbermouths like you into dust!		MAMMOTH: Bwah ha ha! Non c'è nulla che io ami di più che ridurre in polvere i piccoli chiaccheroni come te!
'X': That settles it... You're definitely a Maverick!		'X': Le cose stanno così allora... Sei indubbiamente un Maverick!
••• modalità Free Play oppure Hard Mode		
MAMMOTH: Hmpf! Why does Sigma think that a weak B-Class Hunter like you is even worth my time?		MAMMOTH: Hmpf! Perché Sigma pensa che un debole Hunter di Classe B come te sia degno della mia attenzione?
'X': Sigma's a Maverick, just like you!		'X': Sigma è un Maverick, come te!
MAMMOTH: Sigma must be as crazy as you say. He keeps talking about how you are the future of Reploids. Can you believe that, X?		MAMMOTH: Sigma deve essere pazzo come dici. Continua a dire che tu sei il futuro dei Reploid. Riesci a credere ad una cosa simile, X?
'X': ...		'X': ...
MAMMOTH: Ha ha ha! Now it's it's time for me to stomp the future into dust!		MAMMOTH: Ha ha ha! È giunta l'ora di ridurre in polvere questo futuro!

ABANDONED MISSILE BASE

••• modalità Avventura		
'X': Chill Penguin! Why have you sided with Sigma?		'X': Chill Penguin! Perché ti sei schierato con Sigma?
PENGUIN: Sigma has paid for the use of my power. Working for him is a million times better than piddling around on the South Pole with nothing to do.		PENGUIN: Sigma mi ricompensa per l'uso dei miei poteri. Lavorare per lui è un milione di volte meglio che vagare al Polo Sud senza avere niente da fare.
'X': How could you!? What Sigma's doing is treasonous!		'X': Come hai potuto!? Quello che Sigma sta facendo è atroce!
••• modalità Free Play oppure Hard Mode		
'X': Chill Penguin... Why...!?		'X': Chill Penguin... Perché...!?
PENGUIN: Why? I wouldn't expect you to understand.		PENGUIN: Perché? Non mi aspetto che tu possa capire.
'X': ...		'X': ...
PENGUIN: Just look at you, X... You act so high and mighty... I can't stand it!		PENGUIN: Guardati, X... Ti credi così importante... Non posso davvero sopportarlo!

••• modalità Avventura

MANDRILL: X... You showed up.	MANDRILL: Sei arrivato... X.
'X': Spark Mandrill. Do us both a favor and surrender peacefully.	'X': Spark Mandrill. Fai un favore ad entrambi ed arrenditi pacificamente.
MANDRILL: I don't think so, X. Oppose me and I'll crush you!	MANDRILL: Non credo proprio, X. Ostacolami e ti distruggerò!
'X': Sounds like you've gone Maverick. Your time has come, Spark Mandrill!	'X': Pare che tu sia un Maverick ora. È giunta la tua ora, Spark Mandrill!
MANDRILL: I'm not the smartest guy around, X. But I have a feeling that Sigma is right.	MANDRILL: Non sarò il tizio più intelligente, X. Ma ho la sensazione che Sigma abbia ragione.

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

MANDRILL: Do you think Commander Sigma is insane, X?	MANDRILL: Credi che il Comandante Sigma sia un pazzo, X?
'X': He's no commander. Not anymore. He's nothing but a Maverick now!	'X': Non è un comandante. Non più. Ora non è altro che un Maverick!
MANDRILL: Now, X... You've never thought that maybe Sigma was right and you were wrong?	MANDRILL: Ora, X... Hai mai pensato che forse Sigma avesse ragione e tu avessi torto?
'X': ...	'X': ...
MANDRILL: I don't like thinking either. Maybe we can find the answer together... In battle!	MANDRILL: Neanche a me piace pensare. Forse potremo trovare la risposta assieme... In battaglia!

ENERGY MINE RUINS

••• modalità Avventura

ARMADILLO: I'm under strict orders to protect this mine...	ARMADILLO: Mi è stato espressamente ordinato di proteggere la miniera...
'X': You don't need to take orders from someone like Sigma! He's insane! Open your eyes, Armored Armadillo!	'X': Non hai bisogno di prendere ordini da Sigma! Lui è un pazzo! Apri gli occhi, Armored Armadillo!
ARMADILLO: Whether he's insane or not.. It's not my place to judge him. I must obey!	ARMADILLO: Non spetta a me stabilire se sia un pazzo o meno... Io devo solo obbedire!
'X': Sounds like you've gone Maverick! I'm taking you out!	'X': Sembra che tu sia diventato un Maverick! Ti sconfiggerò!
ARMADILLO: Enough talk. I'm ready to obey my orders.	ARMADILLO: Basta parlare. Sono pronto ad eseguire gli ordini.

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

ARMADILLO: X... I have orders to defeat you if you showed up.		ARMADILLO: X... Ho avuto l'ordine di eliminarti se tu fossi comparso.
'X': You'll fight me just because Sigma told you to?		'X': Mi combatterai solo perchè Sigma te l'ha ordinato?
ARMADILLO: I'll fight you because it's my calling!		ARMADILLO: Ti combatterò perchè è nella mia natura!
'X': Spoken like a true Maverick, Armored Armadillo!		'X': Parli come un vero Maverick, Armored Armadillo!
ARMADILLO: There's nothing Maverick about following orders. We're not in the wrong, X.		ARMADILLO: Non c'è nulla di Maverick nell'eseguire gli ordini. Noi non siamo in errore, X.

SUBTERRANEAN BASE

••• modalità Avventura

'X': Your antics stop here, Launch Octopus!		'X': Le tue buffonate terminano qui, Launch Octopus!
OCTOPUS: I only take orders from Sigma. There's no way I'll let you boss me around!		OCTOPUS: Io prendo ordini solo da Sigma. Non ti permetterò di spadroneggiare!
'X': Face it... You've gone Maverick!		'X': Accettalo... Sei un Maverick ora!
OCTOPUS: Maverick? How dare you call my artistic battle style by that name!		OCTOPUS: Maverick? Come osi chiamare il mio stile di lotta con quel nome?

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

'X': Launch Octopus... How could you do something like this?		'X': Launch Octopus... Come puoi aver fatto una cosa simile?
OCTOPUS: I am an artist, you see, X. An artist of underwater combat! But no one has recognized that fact. Not until now.		OCTOPUS: Vedi, X, io sono un artista. Un artista della lotta subacquea! Ma nessuno lo vuole riconoscere. Sino ad ora.
'X': But Sigma recognizes that?		'X': E invece Sigma lo riconosce?
OCTOPUS: That's right. And now I'm fighting to create an entire world that does, too! This is a very important battle for me.		OCTOPUS: Esatto. Ed ora sto lottando per far sì che l'intero mondo lo riconosca! È una battaglia davvero importante per me.

FORTRESS TOWER

••• modalità Avventura

KUWANGER: If you've made it all the		KUWANGER: Se sei riuscito ad arrivare
-------------------------------------	--	---------------------------------------

way up here, you must not be an ordinary B-Class Hunter.		sin qui, allora non devi essere un comune Hunter di Classe B.
'X': Kuwanger... I don't want to fight an old friend like you.		'X': Kuwanger... Non voglio lottare contro un vecchio amico come te.
KUWANGER: You don't want to fight? Well isn't this interesting? You're a Maverick Hunter... And Maverick Hunters are Reploids designed for fighting.		KUWANGER: Non vuoi combattere? Beh, non ti sembra insolito? Tu sei un Maverick Hunter... Ed i Maverick Hunter sono Reploid realizzati per combattere.
'X': So I'll have to fight you no matter what, huh?		'X': Quindi devo proprio combattere contro di te, huh?
KUWANGER: Of course! A chance for a fight this fun doesn't come along every day!		KUWANGER: Certo! Un combattimento divertente come questo non capita tutti i giorni!

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

KUWANGER: So you've made it this far? Looks like Sigma was right about you. You've got potential.		KUWANGER: E così sei arrivato fin qua? Sembra che Sigma avesse ragione su di te. Hai del potenziale.
'X': Potential? What are you talking about? Tell me what you mean!		'X': Potenziale? Di cosa parli? Dimmi cosa intendi dire!
KUWANGER: For a B-Class Hunter, you certainly learn quickly from your experiences in battle.		KUWANGER: Per essere un Hunter di Classe B, hai certamente fatto tesoro delle tue esperienze in battaglia.
'X': Is that what you mean by potential? I do more than fight!		'X': Questo intendi per 'potenziale'? Io faccio molto più che lottare!
KUWANGER: No! All you do is fight us. There is nothing else!		KUWANGER: No! Tutto quello che fai è lottare contro di noi. Non c'è altro!

RECON BASE RUINS

••• modalità Avventura

CHAMELEON: Nyah hah ha! Poor little X... Everyone's betrayed you...		CHAMELEON: Nyah hah ha! Povero piccolo X... Tutti ti hanno tradito...
'X': Sting Chameleon! So Sigma's even pulled you into his scheme!		'X': Sting Chameleon! E così Sigma ha coinvolto anche te nei suoi piani!
CHAMELEON: That's Master Sigma to you, X! He'll be king when the new world is born. Treat him with respect!		CHAMELEON: È Padron Sigma per te, X! Quando nascerà il nuovo mondo, lui ne sarà il re. Rivolgeti con rispetto!
'X': I don't want to live in a world with him in charge!		'X': Non voglio vivere in un mondo dove sia lui a comandare!

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

'X': Why have you all fallen in with		'X': Perché vi siete tutti schierati
--------------------------------------	--	--------------------------------------

Sigma?		con Sigma?
CHAMELEON: Nyah hah ha! Well... Some of us can't help it. Maybe there are hostages involved, and there's nothing we can do...		CHAMELEON: Nyah hah ha! Alcuni non possono opporsi. Forse sono coinvolti degli ostaggi e non c'è nulla che possiamo fare...
'X': Don't you know that what you're doing is considered Maverick? Well? Don't you?		'X': Lo sai che quello che stai facendo è considerata un'azione da Maverick? Non è vero?
CHAMELEON: Maverick, Schmaverick! I don't care so long as I make my mark!		CHAMELEON: Maverick, Schmaverick! Non mi importa di nulla fino a quando posso lasciare il mio segno!

NEW-TYPE AIRPORT

••• modalità Avventura

'X': Storm Eagle! Don't tell me that even you've gone Maverick!		'X': Storm Eagle! Non dirmi che anche tu sei diventato un Maverick!
EAGLE: ...		EAGLE: ...
'X': Answer me, Storm Eagle! You're not the type of Replod to do something like this!		'X': Rispondimi, Storm Eagle! Non sei il tipo di Replod che farebbe una cosa simile!
EAGLE: Forgive me, X... I... I must defeat you!		EAGLE: Perdonami, X... Io... Io devo sconfiggerti!

••• modalità Free Play oppure Hard Mode

'X': Storm Eagle!? Have you gone Maverick, too?		'X': Storm Eagle?! Anche tu sei diventato un Maverick?
EAGLE: I won't deny that.		EAGLE: Non posso negarlo.
'X': If that's the case, I have no choice but to destroy you. It's my duty as a Maverick Hunter.		'X': In questo caso, non ho altra scelta che distruggerti. È il mio dovere in quanto Maverick Hunter.
EAGLE: Then it's my duty to fight with all my strength. Let's go, Maverick Hunter X!		EAGLE: Allora è mio dovere combattere al massimo delle mie forze. Fatti sotto, Maverick Hunter X!

TERMINE DELLE OPERAZIONI

[dopo aver sconfitto gli otto Maverick]

OPERATORE: We have an incoming transmission... It's Zero!		OPERATORE: Stiamo ricevendo una trasmissione... È Zero!
ZERO: Get this info to X! I've discovered Sigma's base! I'm sending the coordinates now.		ZERO: Comunicate questo ad X! Ho trovato la base di Sigma! Vi sto mandando le coordinate adesso.

'X': We've located you, Zero! I'm on my way! | 'X': Ti abbiamo localizzato, Zero! Sto arrivando!

ZERO: OK. But listen... This place is more secure than I thought. Let's split up their forces. Find another route in. | ZERO: OK. Ma ascoltami... Questo posto è più sorvegliato di quanto pensassi. Dividiamo le loro forze. Trova un altro percorso.

SIGMA PALACE 1

'X': Launch Octopus!? | 'X': Launch Octopus!?

OCTOPUS: I am Launch Octopus. I am under orders to deal with any intruders. | OCTOPUS: Io sono Launch Octopus. Mi è stato ordinato di occuparmi degli intrusi.

'X': Sigma must have brought his body back to life! | 'X': Sigma deve aver riportato in vita il suo corpo!

OCTOPUS: I have been ordered to fight. | OCTOPUS: Ho l'ordine di combattere.

SIGMA PALACE 3

••• scontro con il boss

'X': Zero!? Aagh! | 'X': Zero!? Aagh!

VILE: Ha ha ha... You're no different than Zero... You worried about Sigma when you should've been worried about me! | VILE: Ha ha ha... Non sei diverso da Zero... Vi siete preoccupati di Sigma quando invece vi sareste dovuti preoccupare di me!

'X': Vile! You... | 'X': Vile! Tu...

VILE: Hm... I guess my destroying you here is all part of Sigma's plan. I don't usually like following other people's plans. | VILE: Hm... Penso che distruggerti faccia parte del piano di Sigma. Di solito non mi piace perseguire gli obiettivi altrui.

'X': Aaaaaagh! | 'X': Aaaaaagh!

VILE: Wha-!? Zero! You're harder to destroy than I thought! | VILE: Cos-!? Zero! Sei più difficile da eliminare di quanto immaginassi!

ZERO: X! There's nothing more you can do. It's over! | ZERO: X! Non c'è più niente che tu possa fare. È finita!

'X': Zero! Zerooooo! | 'X': Zero! Zerooooo!

••• sconfiggendo il boss (si possiede il Potenziamento per il Cannone)

'X': Zero! Hang in there, buddy! | 'X': Zero! Tieni duro, amico!

ZERO: X... I'm always telling you... | ZERO: X... Ti ho sempre detto...

to be more careful... but now look at me...		di stare attento... ed ora guarda cosa mi è successo...
'X': Don't waste your energy talking, Zero. We've gotta fix you up.		'X': Non sprecare energia parlando, Zero. Dobbiamo ripararti.
ZERO: There's ... no time for that... Sigma is close... Very close...		ZERO: Non... c'è tempo per questo... Sigma è vicino... Molto vicino...
'X': Zero...		'X': Zero...
ZERO: Go now... Maverick Hunter X...		ZERO: Ora và... Maverick Hunter X...

••• sconfiggendo il boss (non si possiede il Potenziamento per il Cannone)

'X': Zero! Hang in there, buddy!		'X': Zero! Tieni duro, amico!
ZERO: X... I'm always telling you... to be more careful... but now look at me...		ZERO: X... Ti ho sempre detto... di stare attento... ed ora guarda cosa mi è successo...
'X': Don't waste your energy talking, Zero. We've gotta fix you up.		'X': Non sprecare energia parlando, Zero. Dobbiamo ripararti.
ZERO: There's ... no time for that... Here... Take my... Arm Parts... Use them on Sigma...		ZERO: Non... c'è tempo per questo... Ecco... Prendi il mio... Cannone... Usalo contro Sigma...
'X': Zero...		'X': Zero...
ZERO: Go now... Maverick Hunter X...		ZERO: Ora và... Maverick Hunter X...

SIGMA PALACE 4

••• scontro con Velguarder

'X': ...		'X': ...
SIGMA: I see a new clarity in your eyes. You are no longer troubled.		SIGMA: Vedo una nuova luce nei tuoi occhi. Non c'è segno di paura.
'X': What you've done is unforgiveable, Sigma...		'X': Sigma, quello che hai fatto è imperdonabile...
SIGMA: X... That look in your eyes makes me think you might be ready to face me. But why don't you try this on for size first!		SIGMA: X... La luce nei tuoi occhi mi fa pensare che tu sia pronto ad affrontarmi. Ma perchè non provare prima con qualcuno della tua taglia!

••• scontro con Sigma

SIGMA: Impressive, X... It looks like you really do have the potential I had seen in you. Our potential is limitless...		SIGMA: Impressionante, X... Sembra che tu abbia davvero il potenziale che ho visto in te. Il nostro potenziale non ha limiti...
'X': You think you have potential? You're insane, Sigma!		'X': Pensi di avere del potenziale? Sei pazzo, Sigma!

SIGMA: That's not what you really think. | SIGMA: Questo non è di certo ciò che
think. | pensi davvero.
|
'X': ... | 'X': ...
|
SIGMA: You say you believe in justice. | SIGMA: Tu credi nella giustizia. Ma
But that's not true. You've only been | non è vero. Sei solo stato guidato a
led to think that. Nothing more! | farlo. Niente di più!

••• scontro con Wolf Sigma

SIGMA: Magnificent, X! And to think | SIGMA: Magnifico, X! E pensare che sei
you've been classified as a B-Class | stato classificato solo come un
Hunter! Ha ha ha ha! | Hunter di Classe B! Ha ha ha ha!

'X': Sigma! Your Maverick plans stop | 'X': Sigma! I tuoi piani di Maverick
right here! | terminano proprio ora!

SIGMA: Mwah ha ha! Hah ha ha ha ha ha! | SIGMA: Mwah ha ha! Hah ha ha ha ha ha!
It's not over yet, X! The battle! | Non è ancora finita, X! La battaglia!
The angst! The destruction! I will | La paura! La distruzione! Ti farò
make you understand the true | comprendere il vero potenziale dei
potential of Reploids! | Reploid!

'X': I'll finish this. Right here. | 'X': Metterò fine a tutto questo.
Right now. I will defeat you, Sigma! | Qui e adesso. Ti sconfiggerò, Sigma!

FINALE

••• dopo aver sconfitto Wolf Sigma

DR CAIN: What's this? | DR CAIN: Cos'è questo?

DR LIGHT: My name is Thomas Light. | DR LIGHT: Il mio nome è Thomas Light.
I am the researcher who designed and | Sono lo scienziato che ha progettato
built Mega Man X. I granted X special | e costruito Mega Man X. Gli ho donato
powers that no other robot possesses. | un potere speciale che nessun altro
Utilizing his conscience, he is able | automa possiede. Con la sua coscienza
to think, worry and act entirely of | può pensare, preoccuparsi ed agire in
his own accord. This means that he is | modo autonomo. Questo vuol dire che
also imbued with the materials | possiede pure tutto il necessario per
necessary to facilitate the evolution | facilitare l'evoluzione dei robot
of robots in the same manner as life. | così come avviene per gli esseri
It is an unfortunate fact that human | viventi. È una sfortuna che la vita
life is short and fleeting. I fear | umana sia breve e fugace. Temo di non
that I will not have the time to | avere il tempo necessario per poter
ensure the safety of the X project. | assistere al completamento del
That is why I have decided to seal | progetto X. Ecco perchè ho deciso di
him away. Perhaps he will be | sigillarlo. Forse qualcuno lo
discovered in the far flung future, | scoprirà in un lontano futuro e lui
and will fight valiantly to achieve | lotterà valorosamente per contribuire
peace for all people. Yes... I firmly | alla pace per tutti i popoli. Sì...
believe that this will come to pass. | Penso che tutto questo accadrà. Ma ho
But, I am not without worry. I fear | comunque dei timori. Ho paura che X
that X will be swept up in the war we | venga travolto nella guerra che noi
call 'progress'. I urge the people of | chiamiamo "progresso". Esorto le
the future to remember that X is my... | genti del futuro a ricordare che X è

the world's hope.

| la mia... è la speranza del mondo.

=====

VILE

[@8VL]

=====

PROLOGO

••• presente

VILE: X... Why does it have to be you? | VILE: X... Perché devi essere tu?

••• flashback

VILE: Come to reprimand me in person, | VILE: Sei venuto a redarguirmi di
did you? | persona, non è vero?

SIGMA: I need your help, to defeat X. | SIGMA: Aiutami a sconfiggere X.

VILE: To defeat X? | VILE: Per sconfiggere X?

SIGMA: Yes... in order to ensure our | SIGMA: Sì... per garantire il nostro
future and speed along our evolution. | futuro e velocizzare l'evoluzione.

VILE: Ha ha ha ha ha ha! What on earth | VILE: Ha ha ha ha ha ha! Di che
are you talking about? What could | diavolo stai parlando? Cosa mai
that worrywart Hunter possibly do for | potrebbe fare quell'ansioso Hunter
us? | per noi?

SIGMA: His... worrying... that is | SIGMA: Le sue... preoccupazioni...
precisely the quality that will prove | sono proprio ciò che serve alla
beneficial to our cause. He alone | nostra causa. Lui solo possiede tale
possesses that ability. He thinks | capacità. Lui è può pensare in modo
more deeply than the rest of us. He | più approfondito rispetto a noi. Lui
feels... Normal Reploids are no match | può provare emozioni... I normali
for his art. But... he is unaware of | Reploid non sono come lui. Ma... lui
his incredible power. | è ignaro di questa sua capacità.

VILE: So... to take advantage of this.. | VILE: Perciò... per sfruttare questa..
power of his, you're planning to go | sua capacità, hai intenzione di
Maverick? | diventare un Maverick?

SIGMA: Precisely. | SIGMA: Precisamente.

VILE: And you want me to help you. | VILE: E tu vuoi che io ti aiuti.

SIGMA: That's why I've come here. | SIGMA: Ecco perchè sono qui.

VILE: You're insane! | VILE: Tu sei pazzo!

SIGMA: I won't force you. This isn't | SIGMA: Non ti obbligherò. È un compito
something most Reploids could do. | che pochi Reploid possono fare.
I need someone who can go Maverick of | Ho bisogno di qualcuno che diventi un
their own accord. | Maverick spontaneamente.

••• presente

VILE: Sorry to burst your bubble, but | VILE: Mi dispiace rovinare i tuoi

I'm the one that's gonna change the world! | piani, ma sarò io colui che cambierà il mondo!

CENTRAL HIGHWAY

VILE: Incite rebellion... Split up the Hunters' forces. That's the way to get to X... But, Sigma... I may be the wildcard you hadn't counted on! | VILE: Fomentare la rivolta... Dividere le forze degli Hunter. È il modo per arrivare ad X... Ma, Sigma... Sarò il jolly che non hai considerato!

••• scontro con il boss

'X': Vile! What are you doing here? | 'X': Vile! Cosa ci fai qui?

VILE: X... Ha ha ha ha... How do you like being Sigma's puppet? | VILE: X... Ha ha ha ha.. Cosa si prova ad essere la marionetta di Sigma?

'X': You've been drawn into Sigma's rebellion as well? | 'X': Anche tu ti sei fatto coinvolgere dalla ribellione di Sigma?

VILE: Rebellion? I couldn't care less! I just hate you! That's all! | VILE: Ribellione? La cosa non mi interessa! Semplicemente io ti odio!

••• dopo averlo sconfitto

VILE: Ha ha ha... Now let's find out which one of us is truly the better Replid. Sigma was wrong! You're not the Replid with the power to change the world! I am! Me, Vile! Gah ha ha ha ha ha ha! | VILE: Ha ha ha... Ora vediamo chi tra noi due è davvero il miglior Replid. Sigma si sbagliava! Tu non sei il Replid con il potere di cambiare il mondo! Io lo sono! Io, Vile! Gah ha ha ha ha ha!

ZERO: X! Hang in there, buddy! | ZERO: X! Resistiti, amico!

VILE: Zero! If you're going to take that B-Class Hunter's side... Then I'll have to destroy you too! | VILE: Zero! Se intendi schierarti con questo Hunter di Classe B... Allora dovrò distruggere anche te!

ZERO: Do your worst, Maverick! But.. | ZERO: Fatti sotto, Maverick! Ma...

VILE: ... | VILE: ...

ZERO: Not today. Let's get outta here, X. | ZERO: Non adesso. Andiamocene da qui, X.

VILE: X, X, X! Why does everyone like that guy? Whatever. When the time comes, they'll all know the truth. | VILE: X, X, X! Perché tutti adorano quel tizio? Comunque, verrà il giorno in cui tutti conosceranno la verità.

INTERMEZZO

[al termine dell'Highway]

SIGMA: Vile... My supporters have been revolting across the land. What is | SIGMA: Vile... I miei seguaci si stanno ribellando in tutto il mondo.

your plan? | Qual è il tuo piano?
|
VILE: Sigma! I have my own way of | VILE: Sigma! Mi occuperò a modo mio
dealing with things... You just sit | della situazione... Tu non fare nulla
back and enjoy the show. | e goditi lo spettacolo.
|
SIGMA: Hm. Very well. | SIGMA: Hm. D'accordo.
|
VILE: You'll find out who really has | VILE: Scoprirai chi possiede davvero
the potential you talk about... | il potenziale di cui parli...

ABANDONED MISSILE BASE

PENGUIN: Vile... I've never seen a | PENGUIN: Vile... Non ho mai visto un
Maverick who thought he was a Hunter | Maverick che pensava di essere un
before. | Hunter.
|
VILE: Hunter? Ha! I've never once | VILE: Hunter? Ha! Certi pensieri non
entertained such thoughts. | mi hanno mai sfiorato.
|
PENGUIN: Wah ha! Good answer, but | PENGUIN: Wah ha! Bella risposta, ma ti
you're still acting crazy. What | comporti ancora come un pazzo. Cosa
exactly do you plan to do? | hai intenzione di fare esattamente?
|
VILE: Same thing I always do... Crush | VILE: Quello che faccio sempre...
anyone and anything who gets on my | Distruggere chiunque e qualunque cosa
bad side! | mi ostacoli!

ELECTROMAGNETIC POWER PLANT

MANDRILL: Vile? What are you doing | MANDRILL: Vile? Che cosa stai facendo
here? | tu qui?
|
VILE: I should ask you the same | VILE: Potrei chiederti la stessa cosa.
question. What are you accomplishing | Cosa pensi di ottenere facendo il
by acting as Sigma's cheerleader? | tirapiedi di Sigma?
|
MANDRILL: His plan's not wrong. | MANDRILL: Il suo piano non è errato.
At least... I don't think so... | Almeno... non credo che lo sia...
|
VILE: Any plan involving X is wrong! | VILE: Qualsiasi piano che riguardi X è
I'll put a stop to it! | sbagliato! Metterò fine a tutto ciò!

ENERGY MINE RUINS

ARMADILLO: I'm under orders to destroy | ARMADILLO: Ho ricevuto l'ordine di
anyone who comes here. It doesn't | distruggere chiunque giunga fin qui.
matter who it is. | Non importa chi sia.
|
VILE: Ha ha ha... All you do is follow | VILE: Ha ha ha... Ti limiti solo ad
orders. You really think you can take | obbedire agli ordini. Pensi davvero

me on? | di potermi affrontare?
|
ARMADILLO: You don't respect authority. | ARMADILLO: Tu non rispetti l'autorità.
You don't follow orders. I pity you. | Non segui gli ordini. Mi fai pena.
|
VILE: Pity!? Don't pity me! You don't | VILE: Pena!? Non compatirmi! Non sai
know anything about me! | nulla di me!

SUBTERRANEAN BASE

OCTOPUS: Well, well, well... Look what | OCTOPUS: Bene, bene, bene... Guarda un
the catfish dragged in. You plan on | po' cosa ho pescato. Hai intenzione
betraying Sigma, do you? | di tradire Sigma, non è vero?
|
VILE: I'll tell you one thing... | VILE: Ti dirò una cosa... Non mi piace
I don't like working for others. | lavorare per gli altri.
|
OCTOPUS: A tough guy, hm? Ha ha ha! | OCTOPUS: Sei un duro, hm? Ha ha ha!
You're not half bad. I like you. | Non sei male. Mi piaci.
|
VILE: I don't care if a pitiful fool | VILE: Non mi interessa se piaccio o
like you likes me or not! | meno ad uno stupido come te!

FORTRESS TOWER

KUWANGER: Hmm... Your mobility and | KUWANGER: Hmm... La tua agilità e la
attack power are very impressive. | tua potenza sono davvero incredibili.
You'd make quite the adversary on the | Saresti un valido avversario sul
battlefield, Vile. | campo di battaglia, Vile.
|
VILE: If you think so, then you must | VILE: Se la pensi così, allora
know... You know which Reploid can | dovresti sapere... quale sarà il
usher in the future for us... | Reploid che ci porterà nel futuro...
|
KUWANGER: Is this about your rivalry | KUWANGER: Riguarda la tua rivalità con
with X? Comparing specs directly, | X? Confrontando le abilità, tu sei
you come out on top, but... | superiore, ma...
|
VILE: But what!? Do you actually | VILE: Ma cosa!? Pensi davvero che X
believe X is the one? No way! | sia il prescelto? Impossibile!

RECON BASE RUINS

CHAMELEON: Whoo hoo! It's Vile... | CHAMELEON: Whoo hoo! C'è Vile...
I used to have nothing but respect | Lo sai? Io ti rispettavo moltissimo,
for you, you know. | Vile.
|
VILE: In that case, get out of my way | VILE: In questo caso, fatti da parte e
and let me pass. | lasciarmi passare.
|
CHAMELEON: Nyah ha ha! I don't think | CHAMELEON: Nyah ha ha! Non credo

so! We're going to have to fight! | proprio! Ora combatteremo!
|
VILE: If you say so... I won't let you | VILE: Se la metti così... Nè tu nè
or Sigma stand in my way! | Sigma mi ostacolerete!

NEW-TYPE AIRPORT

EAGLE: Vile... I have no reason to | EAGLE: Vile... Non ho motivo di
fight you. | combattere.
|
VILE: We're in agreement there. I have | VILE: Su questo siamo d'accordo.
no reason to fight you either. | Neanche io ho motivo di combattere.
|
EAGLE: In that case, stand down! | EAGLE: In questo caso, ritirati!
You're just confused, Vile. That's | Vile, sei semplicemente confuso.
all. | Tutto qua.
|
VILE: I've always hated you, Storm | VILE: Ti ho sempre odiato, Storm
Eagle! You and that smug face of | Eagle! Tu e quella tua espressione
yours! | compiaciuta!

PROTOTYPE WEAPONS PLANT

MAMMOTH: Vile? What are you doing? | MAMMOTH: Vile? Cosa stai facendo?
If you've joined the side of justice, | Se combatti per la giustizia allora
you can leave now! | puoi andartene!
|
VILE: Justice? Gimme a break, Flame | VILE: Giustizia? Non farmi ridere,
Mammoth. I'll fight you if that's | Flame Mammoth. Combatterò con te se è
what you want. Bring it on... | quello che vuoi. Fatti sotto...
|
MAMMOTH: Wah ha ha! You just bit off | MAMMOTH: Wah ha ha! Stai facendo il
more than you can chew, Vile! I'll | passo più lungo della gamba, Vile!
make sure you regret it! | Te ne farò pentire!

TERMINE DELLE OPERAZIONI

[dopo aver sconfitto gli otto Maverick]

SIGMA: Vile... So this is your way of | SIGMA: Vile... È questo il tuo modo di
handling things? | occuparti delle situazioni?
|
VILE: Hmpf! Your underlings were a | VILE: Hmpf! I tuoi tirapiedi erano
cinch to beat. They couldn't have | degli incapaci. Non ti sarebbero
been much good to you anyway. | stati utili in ogni caso.
|
SIGMA: Hm... Interesting... Why don't | SIGMA: Hm... Interessante... Perché
you come find me using your methods? | non mi vieni a trovare usando i tuoi
I want to see you in action with my | metodi? Voglio vederti all'opera con
own eyes. | i miei occhi.
|
VILE: I'll make you understand! You'll | VILE: Te lo farò capire! Vedrai che

know that I am the one who holds the | sarò io colui che possiederà le
key to the future! | chiavi per il futuro!

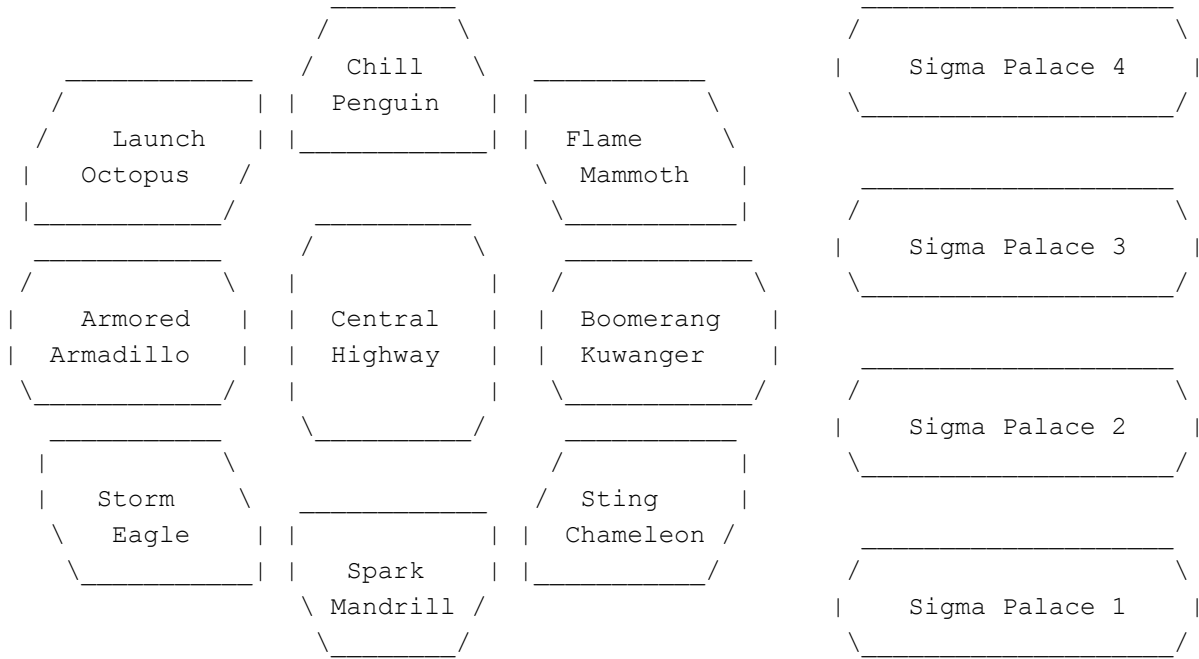
SIGMA PALACE 3

'X': Stop right there! | 'X': Fermo là!
|
ZERO: You've really caused a lot of | ZERO: Hai davvero causato troppa
havoc, Vile... | devastazione, Vile...
|
VILE: Yeah? I was just taking care of | VILE: Davvero? Mi stavo solo occupando
a few loose ends. | di alcune piccole faccende.
|
'X': So you're not on Sigma's side? | 'X': Quindi non sei dalla parte di
You two aren't friends? | Sigma? Non eravate amici?
|
VILE: Friends? I don't have any. Not | VILE: Amici? Non mi servono. Nè ora...
now... Not ever. I only know one | Nè mai. Solo una cosa so per certo,
thing for sure, X... You are my enemy! | X... Tu sei un mio nemico!

FINALE

••• dopo aver sconfitto 'X' e Zero
'X': Agh... ugh... | 'X': Agh... ugh...
|
VILE: X... I'll admit, you have grown | VILE: X... Lo ammetto, sei migliorato.
stronger. But... you'll hardly be | Ma... difficilmente potrai cambiare
able to change the world if you're | il mondo dopo che ti ucciderò! Cosa
dead! What's the matter X?! Aren't | succede, X?! Non dovevi mostrare il
you showing your true power?! Wimp to | tuo vero potere?! Buono a nulla fino
the very end, huh? End of the line, X! | all'ultimo, huh? È la tua fine, X!
|
ZERO: Change the world? Sounds like | ZERO: Cambiare il mondo? Mi sembra di
Maverick talk to me! | ascoltare un Maverick!
|
VILE: Let go!! | VILE: Lasciami andare!!
|
ZERO: X! Shoot now!! | ZERO: X! Spara adesso!!
|
VILE: Not a charge shot!! | VILE: Non un Super Colpo!!
|
'X': Eyaaaaahhhh!!! | 'X': Eyaaaaahhhh!!!
|
VILE: Nooooooo! Sig..ma... I fought X.. | VILE: Nooooooo! Sig..ma... Ho lottato
but I still don't.. understand. Why | con X... ma ancora non... capisco.
him? What... what's so special about | Perchè lui? Cosa... cosa ha lui di
him? | speciale?
|
SIGMA: What exactly did you plan to do, | SIGMA: Cosa avevi intenzione di fare,
Vile? Would you stand before me as a | Vile? Volevi servirmi in quanto
Maverick Hunter? Kneel before me and | Maverick Hunter? Inginocchiarti
place yourself at my mercy? | davanti a me ed obbedirmi?
|
VILE: What did I... plan to do? Heh... | VILE: Cosa... volevo fare? Heh...

Secondo la schermata di selezione Livello, i vari Maverick sono disposti in questo modo:



I vari Livelli saranno analizzati in questo ordine:

PROLOGO

- Central Highway

LOCALITÀ DEI MAVERICK

- Abandoned Missile Base (Chill Penguin)
- Electromagnetic Power Plant (Spark Mandrill)
- Energy Mine Ruins (Armored Armadillo)
- Fortress Tower (Boomerang Kuwanger)
- New-type Airport (Storm Eagle)
- Prototype Weapons Plant (Flame Mammoth)
- Recon Base Ruins (Sting Chameleon)
- Subterranean Base (Launch Octopus)

BASE DI SIGMA

- Sigma Palace 1
- Sigma Palace 2
- Sigma Palace 3
- Sigma Palace 4

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- il boss che la presiede
- i nemici e gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- una mappa complessiva della località, divisa in sezioni, dove viene mostrata la posizione di eventuali Potenzamenti presenti
- l'analisi di ogni singola sezione

```
#####
##           ##
##   'X'   ##
##           ##
#####
```


=====

CENTRAL HIGHWAY

[@9XCH]

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

Boss: Vile

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

Ball de Voux [b]

Globo Arancione grande [b]

Bee Blader [b]

Bomb Been [c]

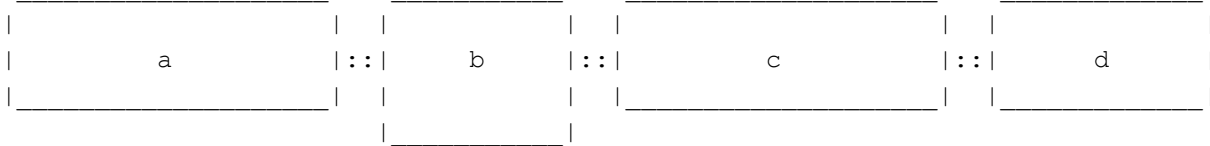
Crusher [a]

Gun Volt [a]

Jammer [c]

Road Attacker [c, d]

Spiky [a, c]



[a] STRADA

NEMICI

Crusher x13

Gun Volt x3

Spiky x1

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[b] AGGUATO AEREO

NEMICI

Bee Blader x2 (mini boss)

Ball de Voux xInf (generati dai Bee Blader)

OGGETTI

Globo Arancione grande

In questa sezione sono presenti i precipizi e, dopo aver sconfitto i due Bee Blader, il manto stradale crollerà sotto il peso dei loro resti.

[c] MACERIE

NEMICI

Bomb Been x6

Jammer x5

Road Attacker x2

Spiky x1

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e la strada inizierà a crollare
passandovi sopra.

[d] ASTRONAVE

NEMICI
Vile (boss)
Road Attacker x3

OGGETTI
nessuno

Il boss scenderà dall'astronave solo dopo aver eliminato i Road Attacker.

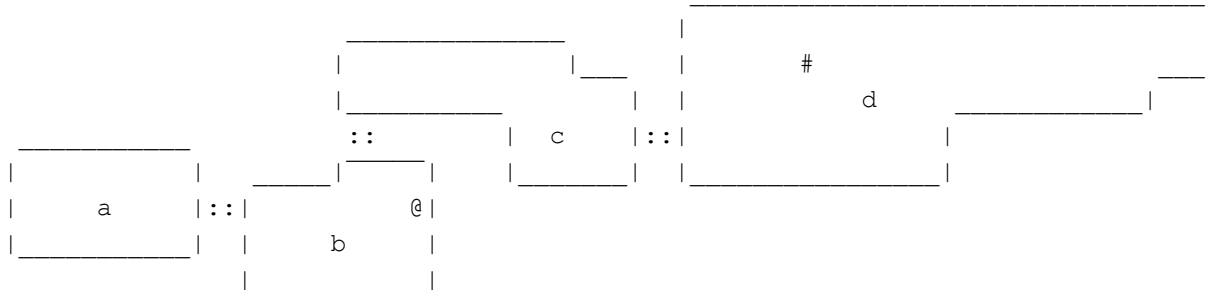
=====
ABANDONED MISSILE BASE [@9XAM]
=====
Boss: Chill Penguin

--- NEMICI ---

Armor Soldier [d]
Axe Max [a]
Batton Bone [b, c]
Bomb Been [a]
Flammingle [c]
Jammer [c]
Ray Bit [a]
Snow Shooter [d]
Spiky [b]
Tombot [d]

--- OGGETTI ---

Cuore [d]
@ Potenziamento per l'Elmo [b]
Power Armor [d]
Sfera Azzurra grande [d]
Shotgun Ice [d]



[a] CAMPO INNEVATO

NEMICI
Axe Max x2
Bomb Been x4
Ray Bit x5

OGGETTI
nessuno

[b] BUNKER

NEMICI
Batton Bone x11
Spiky x6

OGGETTI
Potenziamento per l'Elmo

Per trovare il Potenzamento per l'Elmo è necessario possedere il Potenzamento per le Gambe.

[c] CAVERNA

NEMICI
Batton Bone x3
Flammingle x3
Jamminger x9

OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[d] AVAMPOSTI

NEMICI
Chill Penguin (boss)
Armor Soldier x1
Snow Shooter x5
Tombot xInf (generati dalle cupole)

OGGETTI
Cuore (cupola centrale)
Power Armor
Sfera Azzurra grande (cupola più ad est)
Shotgun Ice

In questa sezione sono presenti i precipizi e le cupole, che si possono distruggere con la Power Armor o con il Fire Wave. Per trovare il Cuore è necessario possedere il Potenzamento per le Gambe ed il Fire Wave, oppure la Power Armor ed il Fire Wave.

=====
ELECTROMAGNETIC POWER PLANT [09XEP]
===== 'X' =====

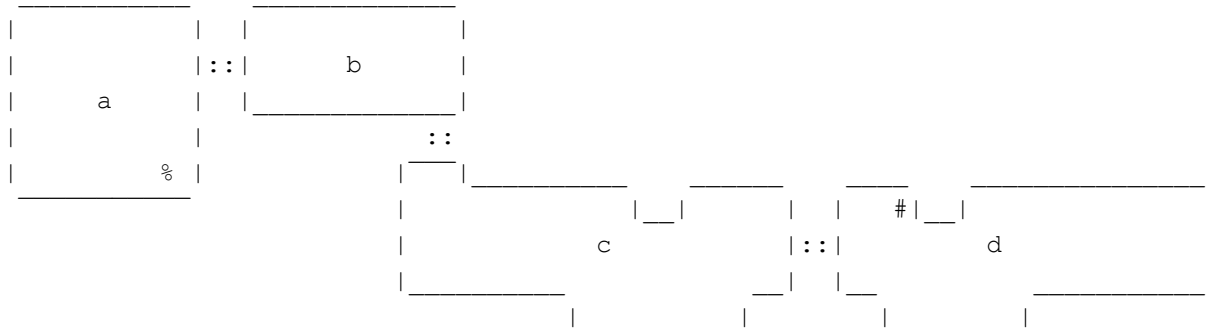
Boss: Spark Mandrill

--- NEMICI ---

Ball de Voux [d]
 Flammingle [b]
 Gun Volt [a]
 Hotarion [b, d]
 Mega Tortoise [d]
 Rush Roder [c, d]
 Thunder Slimer [c]
 Turn Cannon [c]

--- OGGETTI ---

Cuore [d]
 Electric Spark [d]
 % Sub Tank [a]



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, le scintille presenti nella prima sezione scompariranno ed il Thunder Slimer non potrà più scagliare fulmini.

 [a] TUBI

NEMICI
 Gun Volt x5

OGGETTI
 Sub Tank

In questa sezione sono presenti lunghi tubi trasparenti al cui interno viaggiano scintille. Per recuperare il Sub Tank bisogna utilizzare il Boomerang Cutter.

 [b] CORRIDOIO

NEMICI
 Flammingle x6
 Hotarion x5

OGGETTI
 nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e l'illuminazione funzionerà a periodi.

 [c] SERPENTINA

NEMICI
 Thunder Slimer (mini boss)

Rush Roader x5
Turn Cannon x9

OGGETTI
nessuno

[d] ZONA COMPUTER

NEMICI
Spark Mandrill (boss)
Ball de Voux x1
Hotarion x5
Mega Tortoise x3
Rush Roader x2

OGGETTI
Cuore
Electric Spark

In questa sezione sono presenti i precipizi e l'illuminazione funzionerà a periodi. Per raccogliere il Cuore bisogna possedere l'arma Boomerang Cutter.

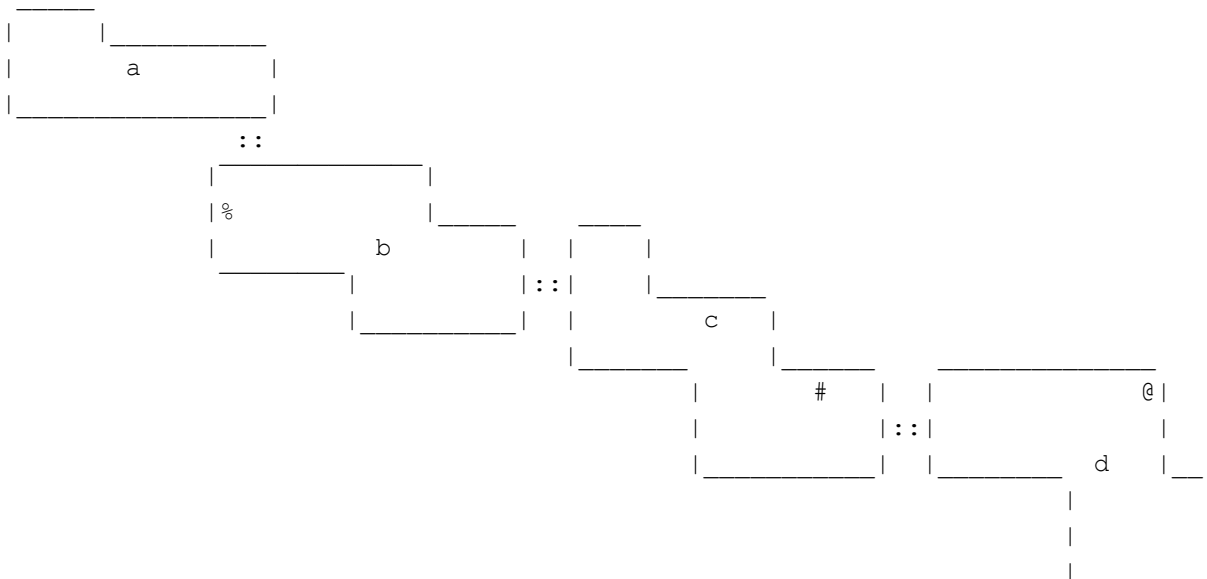
=====
ENERGY MINE RUINS [@9XER]
=====
'X' =====
Boss: Armored Armadillo

--- NEMICI ---

Batton Bone [a, b, c, d]
Batton M-501 [a]
Dig Labour [c, d]
Flammingle [a]
Metal Wing [d]
Mettool C-15 [b]
Mole Borer [b, c]
Spiky [b]

--- OGGETTI ---

Cuore [c]
Globo Arancione grande [b, d]
@ Hadoken [d]
Rolling Shield [d]
% Sub Tank [b]



[a] INGRESSO

NEMICI

Batton Bone x19
Batton M-501 x1
Flammingle x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi ed un carrello su cui si può salire a bordo per proseguire rapidamente.

[b] MINIERA

NEMICI

Batton Bone x16
Mettool C-15 x7
Mole Borer x1
Spiky x3

OGGETTI

Globo Arancione grande x2
Sub Tank

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[c] SECONDO BINARIO

NEMICI

Batton Bone x13
Dig Labour x4
Mole Borer x1

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono presenti un carrello su cui si può salire a bordo per proseguire rapidamente e le spine sul pavimento.

[d] USCITA

NEMICI

Armored Armadillo (boss)
Batton Bone x8
Dig Labour x11
Metal Wing x6

OGGETTI

Globo Arancione grande
Hadoken

| |
|__|

[a] CORRIDOIO LASER

NEMICI

Dodge Blaster x3
Hoganmer x2
Mega Tortoise x4
Sine Faller xInf (scendono dai condotti)

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le trappole laser.

[b] CONDOTTO ELETTRICO

NEMICI

Spiky x15

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti scosse elettriche lungo le pareti verticali e le spine montate sotto le pedane.

[c] ZONA ESTERNA

NEMICI

Ladder Yadder x4
Slide Cannon x8

OGGETTI

Cuore

In questa sezione sono presenti un precipizio e le pedane che fuoriescono dalla parete. Per recuperare il Cuore bisogna utilizzare il Boomerang Cutter.

[d] REATTORE

NEMICI

Boomerang Kuwanger (boss)
Dodge Blaster x2
Turn Cannon x7

OGGETTI

Boomerang Cutter

In questa sezione sono presenti pedane mobili.

=====

NEW-TYPE AIRPORT

[@9XNA]

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

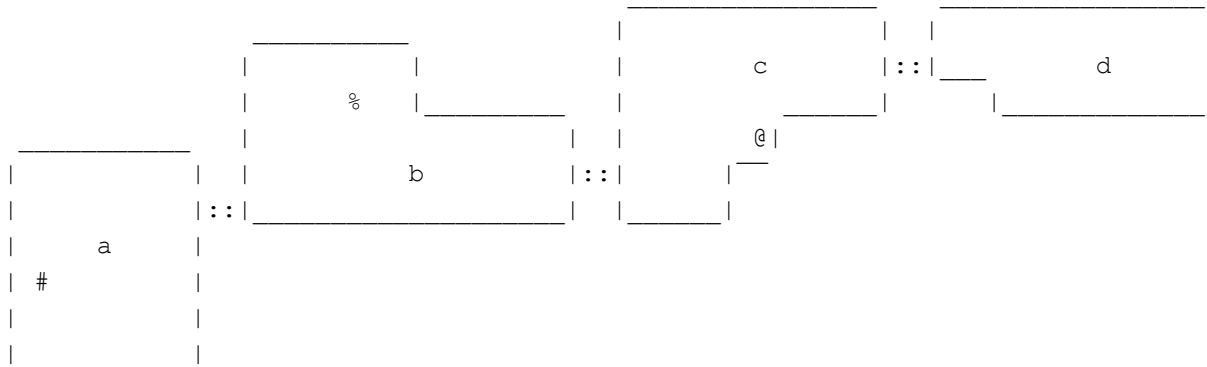
Boss: Storm Eagle

--- NEMICI ---

Ball de Voux [c]
Flamer [b]
Gun Volt [b]
Hoganmer [a]
Lift Cannon [b]
Mettool C-15 [c]
Sky Claw [a, c]

--- OGGETTI ---

Cuore [a]
Globo Arancione grande [a]
@ Potenziamento per la Corazza [c]
Storm Tornado [d]
% Sub Tank [b]
Vita Bonus [b, c]



[a] ZONA ELEVATORI

NEMICI

Hoganmer x3
Sky Claw x6

OGGETTI

Cuore
Globo Arancione grande x3 (dietro le casse)

In questa sezione sono presenti un precipizio, le pedane mobili e le casse dietro le quali sono nascosti i Globi Arancioni grandi. Per recuperare il Cuore bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe.

[b] TORRE DI CONTROLLO

NEMICI

Flamer x5
Gun Volt x3
Lift Cannon x1

OGGETTI

Sub Tank
Vita Bonus (dietro le casse)

In questa sezione sono presenti i precipizi, le pedane mobili, una vetrata

fragile, che cela il Sub Tank, e le casse dietro le quali è nascosta la Vita Bonus.

[c] CANTIERE

NEMICI

Ball de Voux x2
Mettool C-15 x4
Sky Claw x10

OGGETTI

Potenziamento per la Corazza
Vita Bonus

In questa sezione sono presenti i precipizi. Per trovare il Potenziamento per la Corazza è necessario possedere il Potenziamento per l'Elmo.

[d] ASTRONAVE

NEMICI

Storm Eagle (boss)

OGGETTI

Storm Tornado

In questa sezione sono presenti i precipizi. Una volta sconfitto Storm Eagle, non sarà più possibile esplorare questa sezione tornandoci in seguito.

=====
PROTOTYPE WEAPONS PLANT [@9XPW]
===== 'X' =====

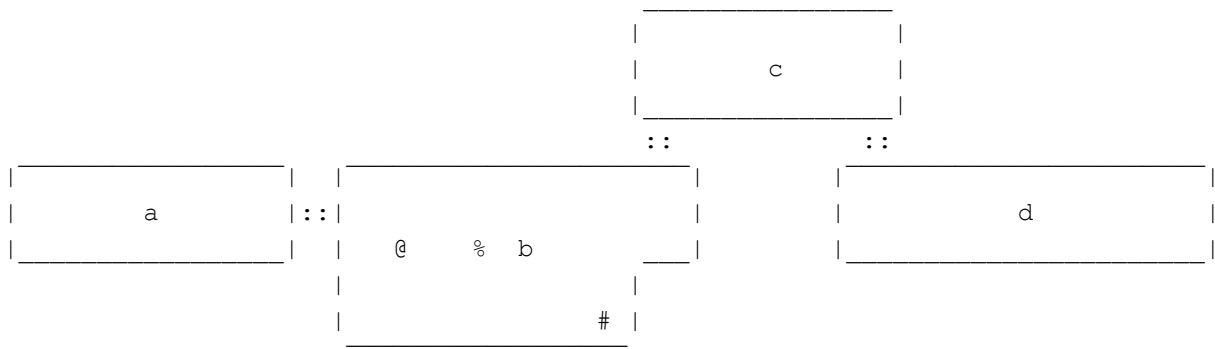
Boss: Flame Mammoth

--- NEMICI ---

Dig Labour [b]
Hoganmer [d]
Mettool C-15 [b]
Scrap Robo [a, c]
Sky Claw [a]

--- OGGETTI ---

Cuore [b]
Fire Wave [d]
@ Potenziamento per le Gambe [b]
% Sub Tank [b]
Vita Bonus [b]



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo del Livello risulterà solidificato e sarà possibile

camminarci sopra senza subire alcun danno, inoltre non verranno più generate le fiammate.

[a] ZONA DI SCARICO

NEMICI

Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

Sky Claw x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

[b] SETTORE MINERARIO

NEMICI

Dig Labour x13

Mettool C-15 x2

OGGETTI

Cuore

Potenziamento per le Gambe

Sub Tank

Vita Bonus

In questa sezioni sono presenti i blocchi fragili, il metallo fuso sul fondo dello schermo, da cui si generano fiammate in grado di distruggere le pedane. Per raccogliere il Cuore bisogna rivisitare questa zona dopo aver sconfitto Chill Penguin oppure utilizzare il Boomerang Cutter. Per recuperare il Sub Tank bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe ed il Potenziamento per l'Elmo.

[c] COMPATTATORI

NEMICI

Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

OGGETTI

nessuno

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori, le presse ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

[d] TUBI

NEMICI

Flame Mammoth (boss)

Hoganmer x4

OGGETTI

Fire Wave

In questa sezioni sono presenti le gocce di metallo fuso che colano dai tubi, il metallo fuso sul fondo dello schermo, i dispositivi acuminati ed il nastro trasportatore nella stanza del boss.

=====
RECON BASE RUINS [09XRR]
===== 'X' =====

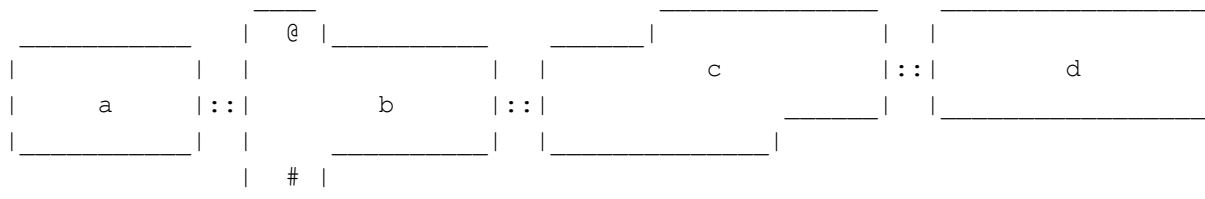
Boss: Sting Chameleon

--- NEMICI ---

Amenhopper [a, d]
Armor Soldier [d]
Axe Max [a]
Crag Man [b]
Creeper [c]
Hoganmer [c]
Iworm [a, c]
Jamminger [d]
Mad Pecker [c]
Planty [a, c]
RT-55J [b]

--- OGGETTI ---

Chameleon Sting [d]
Cuore [b]
Globo Arancione grande [d]
@ Potenziamento per il Cannone [b]
Power Armor [c]
Vita Bonus [c]



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Launch Octopus, sarà presente l'acqua nella Caverna, che renderà possibile il recupero del Cuore.

[a] BOSCO

NEMICI

Amenhopper x3
Axe Max x3
Iworm xInf (generati dai Planty)
Planty x2

OGGETTI

nessuno

[b] CAVERNA

NEMICI

RT-55J (mini boss)
Crag Man x5

OGGETTI

Cuore
Potenziamento per il Cannone

In questa sezione sono presenti un precipizio, i blocchi fragili lungo il passaggio che conduce al Cuore, inoltre all'interno della Caverna i massi cadranno dal soffitto. Per raccogliere il Cuore ed il Potenziamento per il Cannone bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe ed aver sconfitto Launch Octopus presso la Subterranean Base.

[c] PENDIO

NEMICI

Creeper xInf (generati dai Mad Pecker)
Hoganmer x1
Iworm xInf (generati dai Planty)
Mad Pecker x5
Planty x2

OGGETTI

Power Armor
Vita Bonus

In questa sezione sono presenti i precipizi ed un vetro che nasconde la Vita Bonus.

[d] PALUDE

NEMICI

Sting Chameleon (boss)
Amenhopper x9
Armor Soldier x2
Jamminger x2

OGGETTI

Chameleon Sting
Globo Arancione grande

In questa sezione è presente del fango sul fondo dello schermo che rallenterà e farà sprofondare sia 'X' che i nemici. Per risalire è sufficiente saltare più volte.

=====

SUBTERRANEAN BASE	[@9XSB]
=====	'X' =====

Boss: Launch Octopus

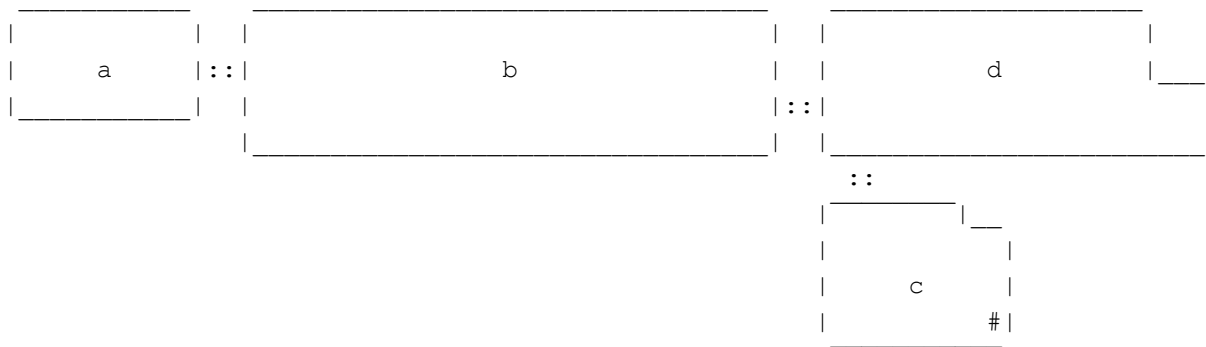
--- NEMICI ---

Amenhopper [a]
Anglerge [b]
Cruiziler [d]
Gulpfer [b, d]
Mega Tortoise [a]
Sea Attacker [b]

--- OGGETTI ---

Cuore [c]
Globo Arancione grande [b]
Homing Torpedo [d]

Sky Claw [d]
Utuboros [c, d]



[a] COSTA

NEMICI

Amenhopper x4
Mega Tortoise x2

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul fondo dello schermo.

[b] FONDALE

NEMICI

Anglerge (mini boss, x2)
Gulpfer x7
Sea Attacker x10

OGGETTI

Globo Arancione grande

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine.

[c] CAVERNA

NEMICI

Utuboros (mini boss)

OGGETTI

Cuore

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti le spine sul fondo dello schermo. Per accedere alla Caverna bisogna distruggere il Cruiziler presente in superficie presso le Macerie. Per entrare nella stanzetta dove è situato il Cuore bisogna sconfiggere l'Utuboros.

[d] MACERIE

NEMICI

Launch Octopus (boss)
Utuboros (mini boss)
Cruiziler x1
Gulpfer x3
Sky Claw xInf (generati dal Cruiziler)

OGGETTI

Homing Torpedo

Questa sezione si svolge per la maggior parte sottacqua e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine.

=====
SIGMA PALACE 1 [@9XS1]
===== 'X' =====

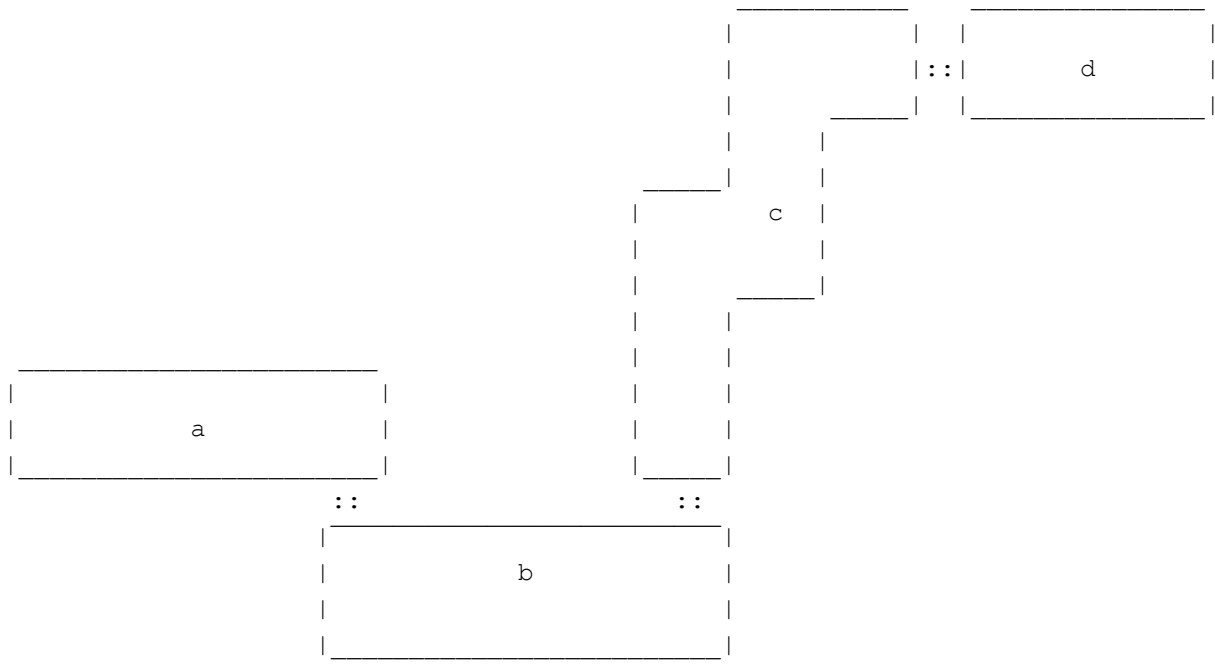
Boss: Bospider

--- NEMICI ---

Anglerge [b]
Boomerang Kuwanger [c]
Dodge Blaster [c]
Flamer [c]
Gulpfer [b]
Hoganmer [c]
Jamminger [a, c, d]
Launch Octopus [b]
Mega Tortoise [a]
Mettool C-15 [d]
Rush Roder [c, d]
Sea Attacker [b]

--- OGGETTI ---

Sfera Azzurra grande [c]



[a] ZONA MORTAI

NEMICI

Mega Tortoise x4
Jamminger x4

OGGETTI

nessuno

[b] LAGO SOTTERRANEO

NEMICI

Launch Octopus (boss)
Anglerge (mini boss)
Gulpfer x5
Sea Attacker x6

OGGETTI

nessuno

Questa sezione è completamente subacquea e possiede le spine sul pavimento.

[c] DOPPIA TORRE

NEMICI

Boomerang Kuwanger (boss)
Dodge Blaster x7
Flamer x6
Hoganmer x8
Jamminger x5
Rush Roder x2

OGGETTI

Sfera Azzurra grande x1

Questa stanza è parzialmente subacquea e possiede le pareti elettrificate e le pedane elettrificate.

[d] REATTORE

NEMICI

Bospider (boss)
Jamminger x3
Mettool C-15 x5
Rush Roder x2

OGGETTI

nessuno

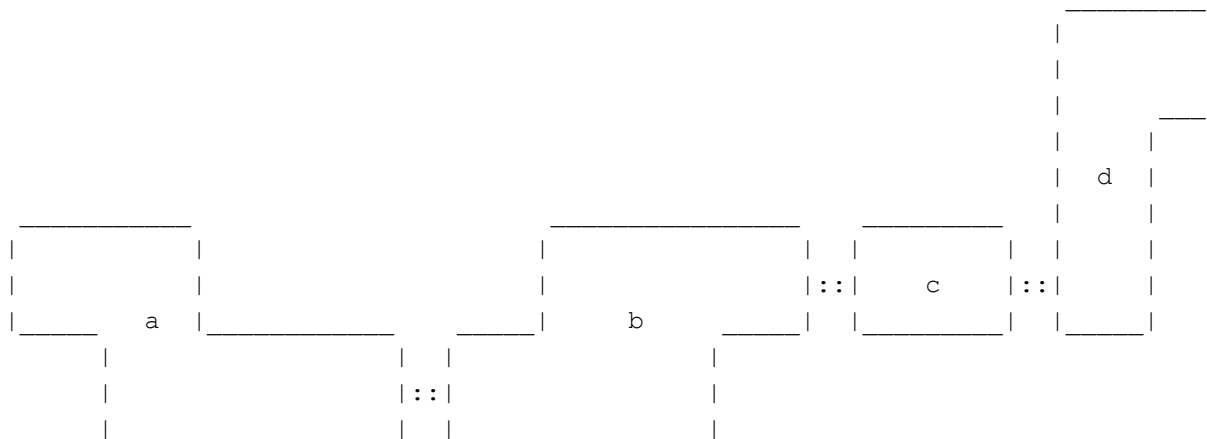
Boss: Rangda Bangda

--- NEMICI ---

Armor Soldier [a]
Armored Armadillo [a]
Ball de Voux [d]
Batton Bone [a]
Gun Volt [d]
Hotarion [c]
Jamminger [b]
Mole Borer [a]
Spark Mandrill [c]
Storm Eagle [b]
Turn Cannon [d]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione grande [a, c]
Power Armor [a]



[a] MINIERA

NEMICI

Armored Armadillo (boss)
Armor Soldier x3
Batton Bone x4
Mole Borer x2

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Power Armor

In questa sezione sono presenti gli ostacoli di pietra e le spine lungo il pavimento.

[b] MONTAGNA

NEMICI

Storm Eagle (boss)
Jamminger x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti un precipizio e le pedane mobili.

[c] CORRIDOIO OSCURO

NEMICI

Spark Mandrill (boss)
Hotarion x6

OGGETTI

Globo Arancione grande x1

In questa sezione l'illuminazione funzionerà a periodi e sono presenti i precipizi.

[d] TORRE DI CONTROLLO

NEMICI

Rangda Bangda (boss)
Ball de Voux x5
Gun Volt x2
Turn Cannon x3

OGGETTI

nessuno

=====
SIGMA PALACE 3 [a9XS3]
=====
'X'

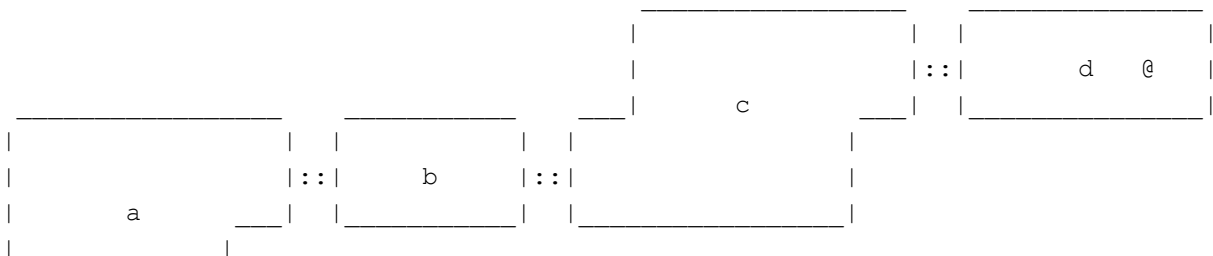
Boss: D-Rex

--- NEMICI ---

Chill Penguin [a]
Dig Labour [b]
Flame Mammoth [c]
Flamer [a]
Jamminger [d]
Mega Tortoise [b]
Mettool C-15 [a]
Scrap Robo [c]
Sine Faller [b]
Sky Claw [c]
Spiky [a, d]
Sting Chameleon [b]
Turn Cannon [d]
Vile [d]

--- OGGETTI ---

@ Potenziamento per il Cannone [d]
Sfera Azzurra grande [c, d]



| |
| _____ |

[a] LABIRINTO

NEMICI

Chill Penguin (boss)
Flamer x6
Mettool C-15 x2
Spiky x4

OGGETTI

nessuno

[b] CORRIDOIO

NEMICI

Sting Chameleon (boss)
Dig Labour x4
Mega Tortoise x4
Sine Faller xInf (scendono dall'alto)

OGGETTI

nessuno

[c] FONDERIA

NEMICI

Flame Mammoth (boss)
Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)
Sky Claw x6

OGGETTI

Sfera Azzurra grande x1

In questa sezione sono presenti i nastri trasportatori ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

[d] GENERATORE

NEMICI

D-Rex (boss)
Vile (boss)
Jamminger x10
Spiky x5
Turn Cannon x11

OGGETTI

Sfera Azzurra grande x1
Potenziamento per il Cannone

[c] MACERIE

NEMICI

Crusher x3
Dig Labour x2
Mega Tortoise x3
Rush Roader x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e la strada inizierà a crollare
passandovi sopra.

[d] ASTRONAVE

NEMICI

'X' (boss)
Road Attacker x1

OGGETTI

nessuno

=====

ABANDONED MISSILE BASE	[@9VAM]
=====	VILE

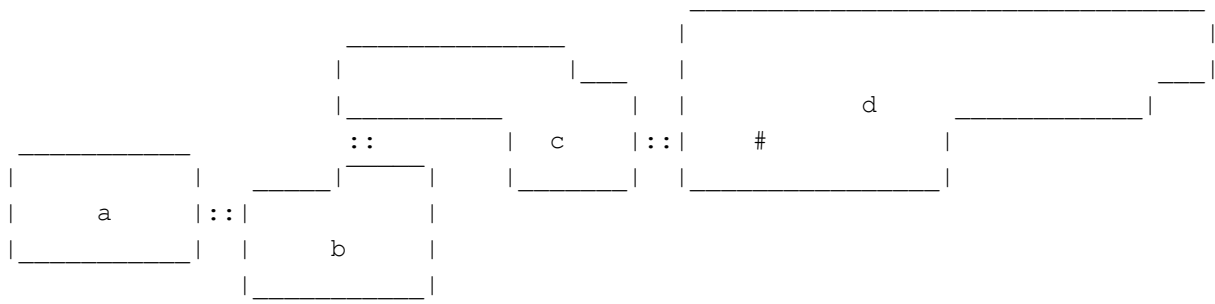
Boss: Chill Penguin

--- NEMICI ---

Armor Soldier [d]
Ball de Voux [a]
Batton Bone [b, c]
Dodge Blaster [b, c]
Flamer [c]
Flammingle [b, c]
Jamminger [a, d]
Snow Shooter [a, d]
Spiky [b, c]

--- OGGETTI ---

Cuore [d]
Distance Needler [d]
Frozen Castle [d]
Globo Arancione piccolo [b]
Infinity Gig [d]
Parasite Sword [d]
Power Armor [d]
Sea Dragon's Rage [d]
Serotinal Bullet [d]



[a] CAMPO INNEVATO

NEMICI

Ball de Voux x6
Jamminger x4
Snow Shooter x3

OGGETTI

nessuno

[b] BUNKER

NEMICI

Batton Bone x4
Dodge Blaster x4
Flammingle x1
Spiky x7

OGGETTI

Globo Arancione piccolo x3

[c] CAVERNA

NEMICI

Batton Bone x5
Dodge Blaster x3
Flamer x5
Flammingle x3
Spiky x2

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[d] AVAMPOSTI

NEMICI

Chill Penguin (boss)
Armor Soldier x2
Jamminger x7
Snow Shooter x12

OGGETTI

Cuore (nella cupola più a sud ovest)
Power Armor
Frozen Castle
Distance Needler
Infinity Gig
Parasite Sword
Sea Dragon's Rage
Serotinal Bullet

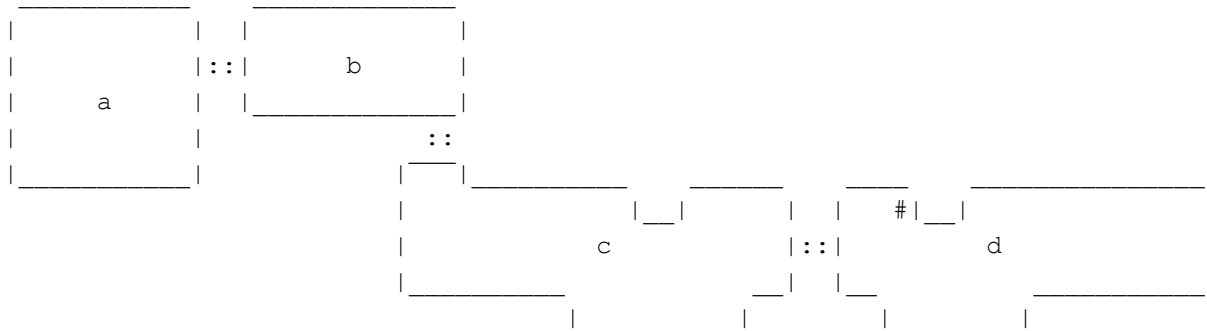
In questa sezione sono presenti cupole che si possono distruggere con la Power

Armor. Per raccogliere il Cuore è necessario usare la Power Armor.

```
=====
ELECTROMAGNETIC POWER PLANT [9VEP]
===== VILE =====
Boss: Spark Mandrill
```

```
--- NEMICI ---
Ball de Voux [a, c]
Batton Bone [d]
Dodge Blaster [b, c]
Gun Volt [a, c, d]
Hotarion [b, d]
Ladder Yadder [a, c, d]
Rush Roder [c, d]
Thunder Slimer [c]
Turn Cannon [b, c]

--- OGGETTI ---
armi da fuoco 'Pugni a Razzo' [d]
# Cuore [d]
Globo Arancione grande [c]
Go-Getter Right [d]
Nervous Ghost [d]
Peace Out Roller [d]
Power Armor [c]
Quick Homesick [d]
Rumbling Bang [d]
Vita Bonus [a]
```



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, le scintille presenti nella prima sezione scompariranno ed il Thunder Slimer non potrà più scagliare fulmini.

```
-----
[a] TUBI

NEMICI
Ball de Voux x3
Gun Volt x4
Ladder Yadder x2
```

```
OGGETTI
Vita Bonus x1
```

In questa sezione sono presenti lunghi tubi trasparenti al cui interno viaggiano scintille.

```
-----
[b] CORRIDOIO

NEMICI
Dodge Blaster x1
Hotarion x5
Turn Cannon x3
```


OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi e l'illuminazione funzionerà a periodi.

[c] SERPENTINA

NEMICI
Thunder Slimer (mini boss)
Ball de Voux x3
Dodge Blaster x2
Gun Volt x1
Ladder Yadder x1
Rush Roader x3
Turn Cannon x7

OGGETTI
Globo Arancione grande x1
Power Armor

[d] ZONA COMPUTER

NEMICI
Spark Mandrill (boss)
Batton Bone x4
Gun Volt x4
Hotarion x5
Ladder Yadder x3
Rush Roader x3

OGGETTI
Cuore
armi da fuoco 'Pugni a Razzo'
Go-Getter Right
Nervous Ghost
Peace Out Roller
Quick Homesick
Rumbling Bang

In questa sezione sono presenti i precipizi e l'illuminazione funzionerà a periodi. Per raccogliere il Cuore è necessario usare il cannone da spalla Quick Homesick oppure la Power Armor.

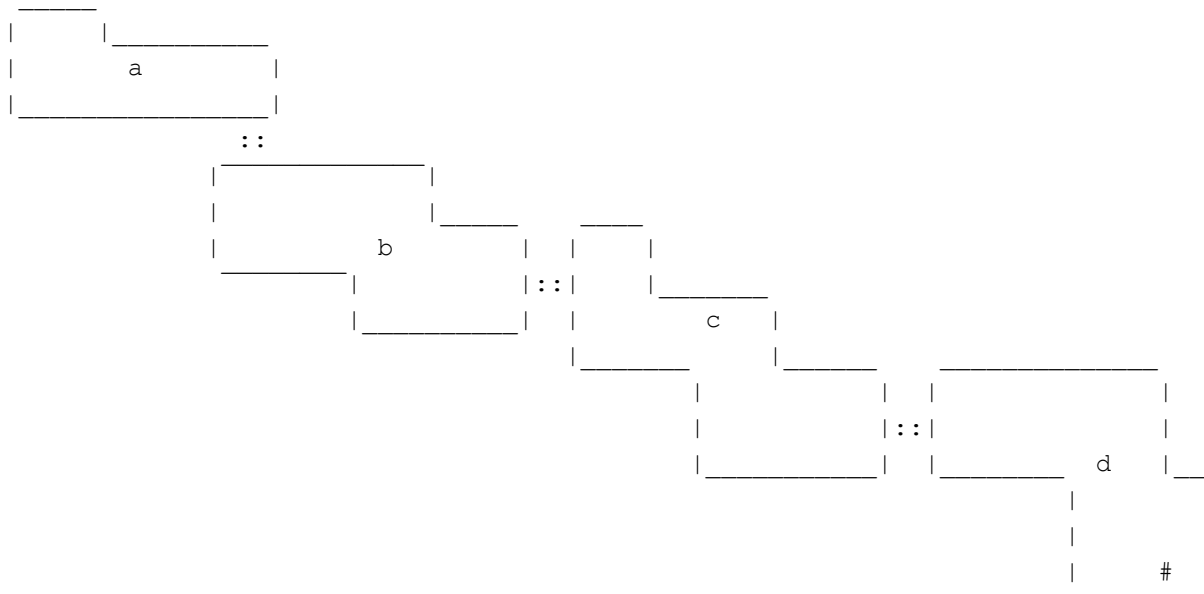
=====

ENERGY MINE RUINS	[@9VER]
=====	VILE =====

Boss: Armored Armadillo

--- NEMICI --- --- OGGETTI ---
Batton Bone [a, b, c, d] esplosivi da gambe 'Sfere' [d]
Batton M-501 [b] # Cuore [d]

Crag Man	[c]	Deadstar Hug	[d]
Dig Labour	[a, b, d]	Egoistic Pill	[d]
Flammingle	[a, b, c, d]	Globo Arancione grande	[c]
Jamminger	[d]	Marooned Tomahawk	[d]
Metal Wing	[d]	Power Armor	[b, c]
Mettool C-15	[b]	Territorial Pow	[d]
Mole Borer	[b, c]	Vita Bonus	[b]
Spiky	[a, c, d]	Zip Zapper	[d]
Turn Cannon	[a, b]		



[a] INGRESSO

NEMICI

Batton Bone x13
 Dig Labour x2
 Flammingle x4
 Spiky x3
 Turn Cannon x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[b] MINIERA

NEMICI

Batton Bone x6
 Batton M-501 x1
 Dig Labour x3
 Flammingle x1
 Mettool C-15 x10
 Mole Borer x1
 Turn Cannon x3

OGGETTI

Power Armor

Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[c] SECONDO BINARIO

NEMICI

Batton Bone x3
Crag Man x6
Flammingle x1
Mole Borer x1
Spiky x5

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Power Armor

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[d] USCITA

NEMICI

Armored Armadillo (boss)
Batton Bone x9
Dig Labour x11
Flammingle x1
Jamminger x5
Metal Wing x6
Spiky x4

OGGETTI

Cuore
esplosivi da gambe 'Sfere'
Deadstar Hug
Egoistic Pill
Marooned Tomahawk
Territorial Pow
Zip Zapper

In questa sezione sono presenti un precipizio, le spine sul pavimento e le pedane mobili.

=====
FORTRESS TOWER [e9VFT]
=====
VILE
Boss: Boomerang Kuwanger

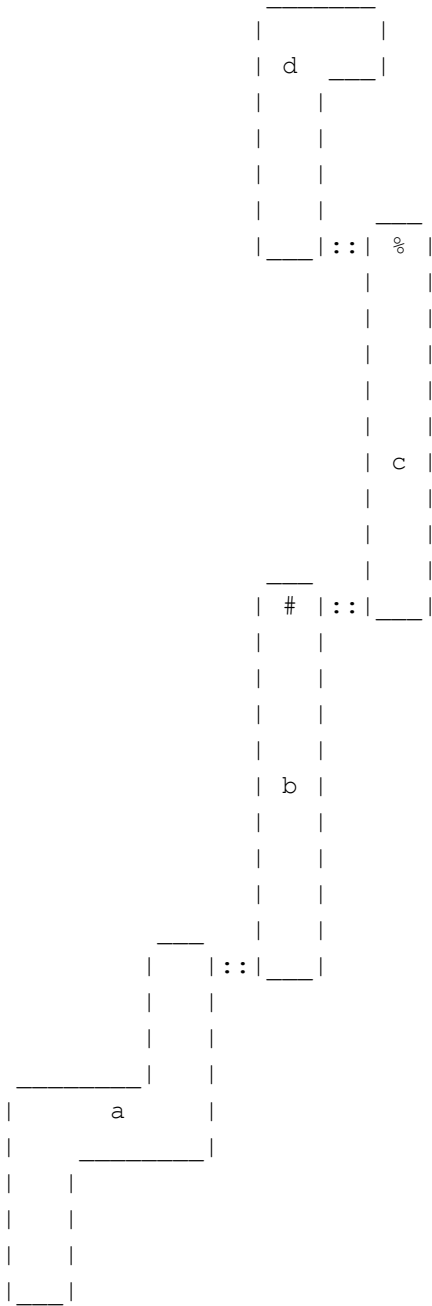
--- NEMICI ---

Dodge Blaster [a, d]
Flamer [d]
Hoganmer [a]
Jamminger [b]
Ladder Yadder [a, c, d]

--- OGGETTI ---

cannoni da spalla 'Lame' [d]
Burning Drive [d]
Cuore [b]
Fatboy [d]
Globo Arancione piccolo [b]

Mega Tortoise	[a, d]	Lost Lamb	[d]
Mettool C-15	[c]	Metal Crescent	[d]
Sine Faller	[a]	Power Armor	[c]
Slide Cannon	[c]	Sfera Azzurra piccola	[b]
Turn Cannon	[a, d]	Stubborn Crawler	[d]
		% Sub Tank	[c]
		Vita Bonus	[c]



[a] CORRIDOIO LASER

NEMICI

Dodge Blaster x3
Hoganmer x5
Ladder Yadder x3
Mega Tortoise x3
Sine Faller xInf (scendono dai condotti)
Turn Cannon x3

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti le trappole laser.

[b] CONDOTTO ELETTRICO

NEMICI

Jammer x8

OGGETTI

Cuore

Globo Arancione piccolo x3

Sfera Azzurra piccola x3

In questa sezione sono presenti scosse elettriche lungo le pareti verticali e le spine montate sotto le pedane. Per raccogliere il Cuore è necessario usare il cannone da spalla Quick Homesick.

[c] ZONA ESTERNA

NEMICI

Ladder Yadder x4

Mettool C-15 x5

Slide Cannon x8

OGGETTI

Power Armor

Sub Tank

Vita Bonus (nella cassa più bassa)

In questa sezione sono presenti un precipizio, le pedane che fuoriescono dalla parete e le casse da distruggere con la Power Armor. Per recuperare il Sub Tank è necessario usare il cannone da spalla Quick Homesick.

[d] REATTORE

NEMICI

Boomerang Kuwanger (boss)

Dodge Blaster x4

Flamer x3

Ladder Yadder x2

Mega Tortoise x1

Turn Cannon x5

OGGETTI

cannoni da spalla 'Lame'

Burning Drive

Fatboy

Lost Lamb

Metal Crescent

Stubborn Crawler

In questa sezione sono presenti pedane mobili.

=====

NEW-TYPE AIRPORT

[@9VNA]

===== VILE =====

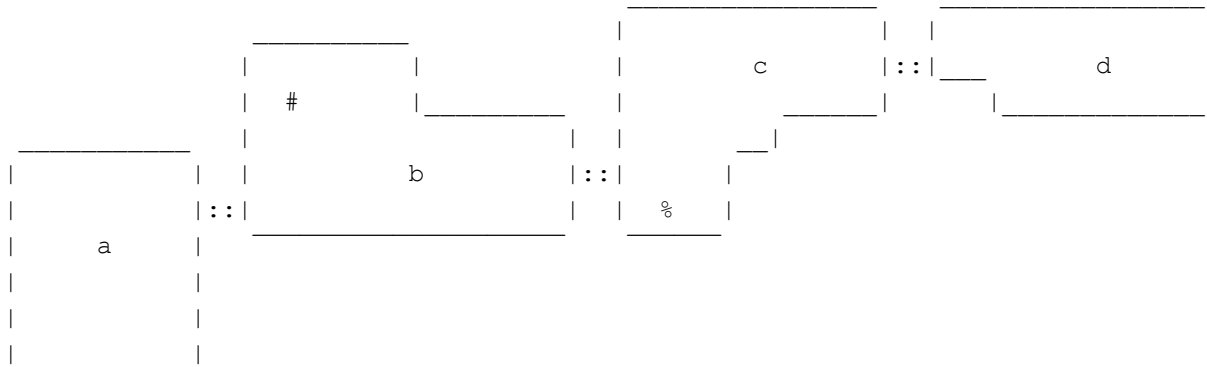
Boss: Storm Eagle

--- NEMICI ---

Flamer [b]
Gun Volt [b, c]
Hoganmer [a]
Rush Roader [b, c]
Sky Claw [a, b, c]
Turn Cannon [c]

--- OGGETTI ---

Bang Away Bomb [d]
Banzai Beetle [d]
Cuore [b]
Dragon's Wrath [d]
Longshot Gizmo [d]
Power Armor [b]
Sfera Celeste grande [c]
Speed Devil [d]
Straight Nightmare [d]
% Sub Tank [c]



[a] ZONA ELEVATORI

NEMICI

Hoganmer x3
Sky Claw x6

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti un precipizio e le pedane mobili.

[b] TORRE DI CONTROLLO

NEMICI

Flamer x7
Gun Volt x3
Rush Roader x1
Sky Claw x3

OGGETTI

Cuore
Power Armor

In questa sezione sono presenti i precipizi, le pedane mobili, una vetrata fragile, che cela la Power Armor ed una cassa.

[c] CANTIERE

NEMICI

Gun Volt x1
Rush Roder x4
Sky Claw x3
Turn Cannon x9

OGGETTI

Sfera Celeste grande x1
Sub Tank

In questa sezione sono presenti i precipizi.

[d] ASTRONAVE

NEMICI

Storm Eagle (boss)

OGGETTI

Bang Away Bomb
Banzai Beetle
Dragon's Wrath
Longshot Gizmo
Speed Devil
Straight Nightmare

In questa sezione sono presenti i precipizi. Una volta sconfitto Storm Eagle, non sarà più possibile esplorare questa sezione tornandoci in seguito.

=====

PROTOTYPE WEAPONS PLANT

[@9VPW]

===== VILE =====

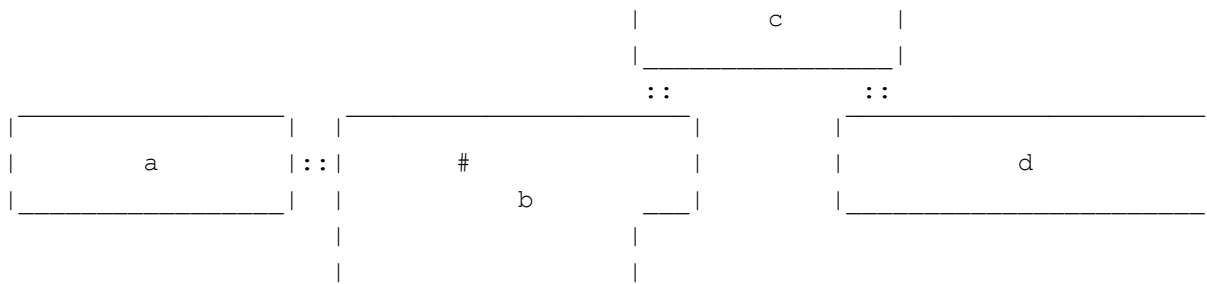
Boss: Flame Mammoth

--- NEMICI ---

Dig Labour [b, d]
Dodge Blaster [b, c]
Hoganmer [b, d]
Mega Tortoise [a, b, d]
Mettool C-15 [d]
Scrap Robo [a, c]
Sky Claw [b]

--- OGGETTI ---

esplosivi da gambe 'Fiammate' [d]
Cuore [b]
Fire Murrain [d]
Globo Arancione grande [d]
Golden Right [d]
Power Armor [a]
Rising Specter [d]
Sword Bouquet [d]
Triple 7 [d]
Vita Bonus [b]
Wild Horse Kick [d]



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo del Livello risulterà solidificato e sarà possibile camminarci sopra senza subire alcun danno, inoltre non verranno più generate le fiammate.

[a] ZONA DI SCARICO

NEMICI

Mega Tortoise x2
Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

OGGETTI

Power Armor

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

[b] SETTORE MINERARIO

NEMICI

Dig Labour x11
Dodge Blaster x3
Hoganmer x2
Mega Tortoise x3
Sky Claw x7

OGGETTI

Cuore
Vita Bonus x1

In questa sezioni sono presenti i blocchi fragili, il metallo fuso sul fondo dello schermo, da cui si generano fiammate in grado di distruggere le pedane.

[c] COMPATTATORI

NEMICI

Dodge Blaster x3
Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

OGGETTI

nessuno

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori, le presse ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

[d] TUBI

NEMICI

Flame Mammoth (boss)
Dig Labour x6
Hoganmer x5
Mega Tortoise x1
Mettool C-15 x7

OGGETTI

Globo Arancione grande x1
esplosivi da gambe 'Fiammate'
Fire Murrain
Golden Right
Rising Specter
Sword Bouquet
Triple 7
Wild Horse Kick

In questa sezioni sono presenti le gocce di metallo fuso che colano dai tubi,
il metallo fuso sul fondo dello schermo ed il nastro trasportatore nella stanza
del boss.

=====

RECON BASE RUINS	[@9VRR]
=====	VILE =====

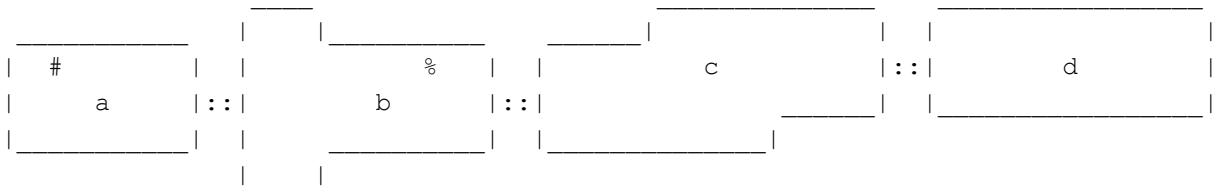
Boss: Sting Chameleon

--- NEMICI ---

Amenhopper [a]
Armor Soldier [b]
Axe Max [a, d]
Batton Bone [b]
Bomb Been [c, d]
Creeper [c]
Dig Labour [b, d]
Hoganmer [c, d]
Iworm [c]
Mad Pecker [c]
Planty [c]
Tombot [c, d]

--- OGGETTI ---

cannoni da spalla 'Laser' [d]
Buckshot Dance [d]
Cerberus Phantom [d]
Cuore [a]
Globo Arancione grande [c]
Green-Eyed Lamp [d]
Hot Icicle [d]
Popcorn Demon [d]
Power Armor [b]
% Sub Tank [b]
Trident Line [d]
Vita Bonus [d]



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Launch Octopus, sarà presente
l'acqua nella Caverna.

[a] BOSCO

NEMICI

Amenhopper x4
Axe Max x3

OGGETTI

Cuore

[b] CAVERNA

NEMICI

Armor Soldier x3
Batton Bone x4
Dig Labour x4

OGGETTI

Power Armor
Sub Tank

In questa sezione è presente un precipizio.

[c] PENDIO

NEMICI

Bomb Been x2
Creeper xInf (generati dai Mad Pecker)
Hoganmer x2
Iworm xInf (generati dai Planty)
Mad Pecker x5
Planty x3
Tombot x6

OGGETTI

Globo Arancione grande x2

In questa sezione è presente un precipizio.

[d] PALUDE

NEMICI

Sting Chameleon (boss)
Axe Max x1
Bomb Been x12
Dig Labour x3
Hoganmer x3
Tombot x2

OGGETTI

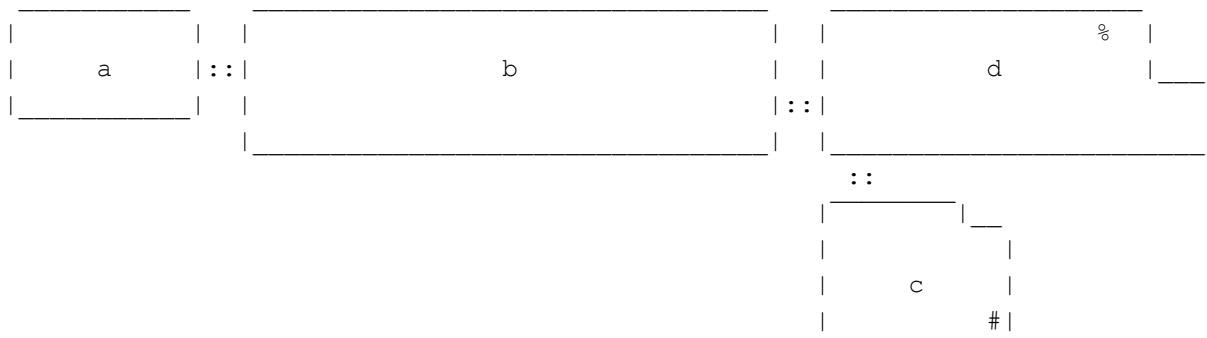
Vita Bonus x1
cannoni da spalla 'Laser'
Buckshot Dance
Cerberus Phantom

Green-Eyed Lamp
 Hot Icicle
 Popcorn Demon
 Trident Line

In questa sezione è presente del fango sul fondo dello schermo che rallenterà e farà sprofondare sia Vile che i nemici. Per risalire è sufficiente saltare più volte.

```
=====
SUBTERRANEAN BASE                                     [@9VSB]
===== VILE =====
Boss: Launch Octopus
```

---	NEMICI	---	OGGETTI	---
	Anglerge	[b]	armi da fuoco	'Missili' [d]
	Cruiziler	[d]	# Cuore	[c]
	Gulpfer	[b, d]	Humerus Crush	[d]
	Mega Tortoise	[a]	Necro Burst	[d]
	Sea Attacker	[b]	Power Armor	[b]
	Sky Claw	[a, d]	Splash Hit	[d]
	Uturobos	[c, d]	Spoiled Brat	[d]
			% Sub Tank	[d]
			Two Headed Slash	[d]



```
-----
[a] COSTA

NEMICI
Mega Tortoise x4
Sky Claw      x3
```

```
OGGETTI
nessuno
```

In questa sezione sono presenti le spine sul fondo dello schermo.

```
-----
[b] FONDALE

NEMICI
Anglerge      x2 (mini boss)
Gulpfer       x7
```

Sea Attacker x10

OGGETTI

Power Armor

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine.

[c] CAVERNA

NEMICI

Utuboros (mini boss)

OGGETTI

Cuore

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti le spine sul fondo dello schermo. Per accedere alla Caverna bisogna distruggere il Cruiziler presente in superficie presso le Macerie. Per entrare nella stanzetta dove è situato il Cuore bisogna sconfiggere l'Utuboros.

[d] MACERIE

NEMICI

Launch Octopus (boss)
Utuboros (mini boss)
Cruiziler x1
Gulpfer x3
Sky Claw xInf (generati dal Cruiziler)

OGGETTI

Sub Tank
armi da fuoco 'Missili'
Humerus Crush
Necro Burst
Splash Hit
Spoiled Brat
Two Headed Slash

Questa sezione si svolge per la maggior parte sottacqua e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine mentre in superficie è situata una pedana mobile.

=====
SIGMA PALACE 1 [c] [9VS1]
===== VILE =====

Boss: Bospider

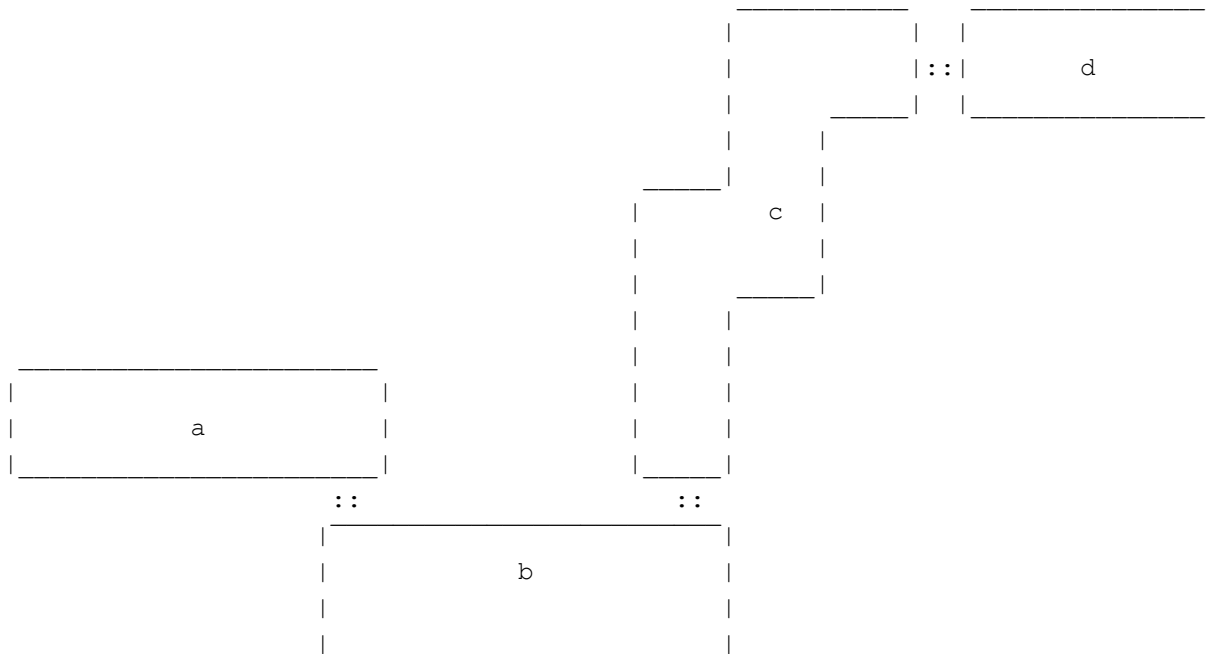
--- NEMICI ---

Anglerge [b]
Ball de Voux [a, c]
Boomerang Kuwanger [c]
Dig Labour [a, c]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione grande [c]
Power Armor [a]

Dodge Blaster	[c]
Flamer	[c]
Gulpfer	[b]
Jammer	[d]
Launch Octopus	[b]
Mega Tortoise	[a, d]
Sea Attacker	[b]
Sky Claw	[c]
Spiky	[a, c]
Turn Cannon	[c, d]



[a] ZONA MORTAI

NEMICI

Ball de Voux	x2
Dig Labour	x2
Mega Tortoise	x2
Spiky	x1

OGGETTI

Power Armor

[b] LAGO SOTTERRANEO

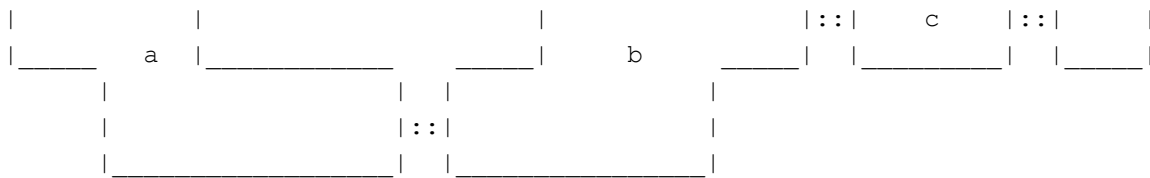
NEMICI

Launch Octopus	(boss)
Angerge	(mini boss)
Gulpfer	x5
Sea Attacker	x6

OGGETTI

nessuno

Questa sezione è completamente subacquea e possiede le spine sul pavimento.



 [a] MINIERA

NEMICI

Armored Armadillo (boss)
 Armor Soldier x2
 Batton Bone x5
 Mole Borer x2

OGGETTI

Power Armor
 Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti gli ostacoli di pietra e le spine lungo il pavimento.

 [b] MONTAGNA

NEMICI

Storm Eagle (boss)
 Turn Cannon x4

OGGETTI

nessuno

In questa sezione sono presenti un precipizio e le pedane mobili.

 [c] CORRIDOIO OSCURO

NEMICI

Spark Mandrill (boss)
 Hotarion x6

OGGETTI

nessuno

In questa sezione l'illuminazione funzionerà a periodi e sono presenti i precipizi.

 [d] TORRE DI CONTROLLO

NEMICI

Rangda Bangda (boss)
 Batton Bone x3
 Rush Roder x2
 Turn Cannon x6

OGGETTI
nessuno

=====

SIGMA PALACE 3

=====

[@9VS3]

VILE

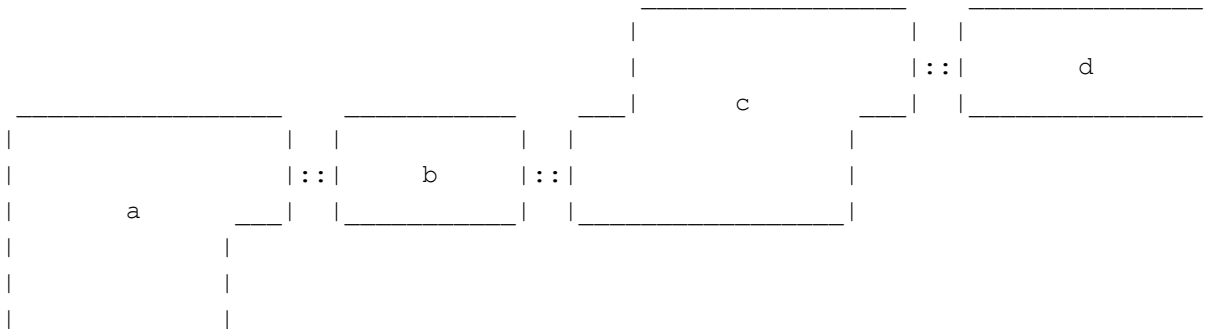
Boss: Zero & Mega Man 'X'

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

Chill Penguin [a]
Dodge Blaster [c]
Flame Mammoth [c]
Gun Volt [a, b, d]
Hoganmer [a, d]
Jamminger [c, d]
Mettool C-15 [b, d]
Rush Roder [b, d]
Scrap Robo [c]
Sine Faller [b]
Spiky [a]
Sting Chameleon [b]
Turn Cannon [a, c]

Globo Arancione grande [c]



[a] LABIRINTO

NEMICI

Chill Penguin (boss)
Gun Volt x3
Hoganmer x3
Spiky x4
Turn Cannon x2

OGGETTI

nessuno

[b] CORRIDOIO

NEMICI

Sting Chameleon (boss)
Gun Volt x3

=== RACCOGLIERE VITE BONUS ===

Un modo semplice per raccogliere Vite Bonus è quello di recarsi presso l'Energy Mine Ruins. Qui è presente un pipistrello dalla forma più tondeggiante rispetto agli altri, il Batton M-501. Eliminando questo nemico si riceverà molto probabilmente una Vita Bonus. Facendolo quindi rigenerare in continuazione, sarà possibile quindi raccoglierne velocemente tutte le vite necessarie. Il personaggio può possedere sino ad un massimo di 9 vite.

=== ARSENALE BELLICO INFINITO ===

Dopo aver completato un'avventura con Vile, sovrascrivere il salvataggio e ricaricarlo. In questo modo si potranno esplorare nuovamente tutte le località e l'Arsenale Bellico di Vile otterrà una capienza infinita, permettendo così al personaggio di equipaggiare un qualsiasi gruppo di armi. Il timer della Power Armor però rimarrà sempre limitato a 32 secondi.

* CODICI CWCHEAT *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il CwCheat, un piccolo programma che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

ID del gioco: ULES-00251

CODICE	EFFETTO
0x00232CB4 0x00000020	Si ottiene una quantità infinita di PV
0x0022782B 0x00000009	Si ottengono vite infinite
0x28A32CC4 0x00000063	Si diventa invincibili
0xD0000000 0x10000300 0x002329C4 0x00000004	Premere assieme i pulsanti L e R per completare automaticamente il livello
0xD0000000 0x10001000 0x002329C5 0x00000019	Premere il pulsante Triangolo per eseguire l'Hadoken
0x00232CD2 0x000000DE 0x00232CD6 0x000000DE 0x00232CDA 0x000000DE 0x00232CDE 0x000000DE 0x00232CE2 0x000000DE 0x00232CE6 0x000000DF 0x00232CEE 0x000000DF 0x00232CEA 0x000000DE 0x00232CE6 0x000000DE 0x00232CEA 0x000000DE	Tutte le armi di 'X' ottengono munizioni infinite

<http://spanettone.altervista.org>

spanettone@yahoo.it

ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.