

Mega Man Zero FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Nov 18, 2013

GUIDA A MEGA MAN ZERO versione 1.0

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

04/10/2013 ---> inizio stesura del documento

17/11/2013 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDPWriter |  
|Copyright 2013 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN ZERO

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

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

===== 4) ARMI & CHIP

```
Armi . . . . . [04RM]  
Potenza offensiva. . . . . [04PT]  
Chip . . . . . [04CH]
```

===== 5) CYBER-ELF

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

===== 6) SOLUZIONE

```
Introduzione . . . . . [06SL]  
Prologo: il risveglio . . . . . Underground Laboratory . . . [06M01]  
Il covo dei ribelli . . . . . Resistance Base. . . . . [06M02]  
Missione 'Save Reploids' . . . . . Disposal Center. . . . . [06M03]  
Intermezzo . . . . . [06M04]
```

Missione 'Retrieve Data'	Underground Laboratory	[@6M05]
Missione 'Destroy Train'	Train Station	[@6M06]
Missione 'Occupy Factory'	Factory	[@6M07]
Missione 'Find Shuttle'	Desert.	[@6M08]
Missione 'Defend Resistance Base'	Disposal Center.	[@6M09]
Missione 'Find Hidden Base'	Hidden Base	[@6M10]
Missione 'Rescue Colbor'	Subway.	[@6M11]
Missione 'Duel in Desert'	Desert.	[@6M12]
Missione 'Stop the Hacking'	Hidden Base	[@6M13]
Missione 'Protect Factory'	Factory	[@6M14]
Missione 'Invasion'	Resistance Base.	[@6M15]
Missione 'Neo Arcadia 1'	Neo Arcadia Shrine.	[@6M16]
Missione 'Neo Arcadia 2'	Neo Arcadia Tower	[@6M17]
Ultime esplorazioni	[@6M18]
Missione 'Neo Arcadia 3'	Neo Arcadia Core	[@6M19]

===== 7) NEMICI

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

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

===== 9) MAPPA

Introduzione	[@9MP]
Desert	[@9DS]
Disposal Center	[@9DC]
Factory	[@9FC]
Hidden Base.	[@9HB]
Neo Arcadia Core	[@9NC]
Neo Arcadia Shrine	[@9NS]
Neo Arcadia Tower.	[@9NT]
Resistance Base	[@9RB]
Subway	[@9SW]
Train Station	[@9TS]
Underground Laboratory	[@9UL]

===== 10) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@10TR]
Curiosità	[@10CS]

CREDITS

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

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|1) IL GIOCO:| [@1IG]
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

MEGA MAN ZERO è il primo capitolo di una nuova saga della storia di Mega Man.
Questa il protagonista sarà Zero, già incontrato nella saga di Mega Man X.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|2) STORIA:| [@2ST]

Tasto B --: Arma Principale
Tasto L --: Scatto
Tasto R --: Arma Secondaria

Start ----: mette il gioco in pausa e mostra la Schermata Status
Select ---: (nessuna funzione)

I comandi del gioco possono essere cambiati presso la Schermata Option.

AZIONI

[@3ZN]

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

Zero è molto agile nei movimenti e si sposta sempre nella direzione verso cui è rivolto. Grazie alle sue capacità, è in grado di muoversi con abilità nelle varie località di cui è composto il gioco. I nemici sono in grado di danneggiarlo anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

SALTARE

[pulsante A]

Zero possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile 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.

Il Robot può anche rimbalzare sulle pareti mentre salta, raggiungendo in questo modo altezze maggiori. Per farlo, bisogna saltare sul muro e, mentre si è in aria, premere di nuovo il pulsante A 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 A, maggiore sarà l'altezza raggiunta dal personaggio con il salto.

SCENDERE

[Giù + pulsante A]

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

SCATTARE

[pulsante L]

Zero è in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti, premendo il pulsante L. Grazie a questa abilità è possibile proseguire più rapidamente lungo le località ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un Salto. Durante lo Scatto è possibile aprire il fuoco inoltre è consentito eseguire più Scatti consecutivamente. Usando questa abilità mentre si rimbalza su una parete, premendo assieme i pulsanti A e L, il Salto raggiungerà una distanza

maggiore del normale e questa tecnica prende il nome di Super Rimbalzo.

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

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

ARRAMPICARSI [Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

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

SCIVOLARE [tenere premuta la direzione della parete]

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

ATTACCARE [pulsante B e pulsante R]

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

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

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

SCHERMATA STATUS

#####

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

```
-----
Ritratto di | ZERO x6      Code Name
  Zero      | Level A     SPEEDSTER
-----+ .##### .
                Crystal 1326
+-----+
| MAIN |--| Sp |-----\      Play Time
+-----+          \      1:34'20
|      |          |
+-----+          +-----+
| SUB  |--| Tr |-----|   ELF   | | Np | | Hm |
+-----+          +-----+
|      |          |
+-----+          +-----+ |   |
| ELEMENT |--| Ge |-----| SUB TANK | | E |
+-----+          +-----+ |___|
|      |          |
|      |          |
+-----+-----\ +-----+
                \--| ESCAPE |
                +-----+
<- Elf List (L)                (R) Option ->
-----
```

Nella parte alta dello schermo è presente da sinistra:

- un ritratto di Zero
- il numero di vite a disposizione [Zero x6]
- il giudizio globale ottenuto sino a quel momento [Level A]
- i punti vita (PV) a disposizione [##### .]
- un nome in codice per la valutazione [Code Name]
- la quantità di Energy Crystal a disposizione [Crystal]
- il tempo di gioco dall'inizio dell'avventura [Play Time]

Nella parte centrale dello schermo sono indicate invece le abilità attualmente equipaggiate da Zero e accanto ad ognuna di esse è presente la rispettiva icona dell'oggetto in uso:

- Main -----> Arma Principale
- Sub -----> Arma Secondaria
- Element --> Effetto aggiuntivo delle armi
- Elf -----> Cyber-elf
- Sub Tank -> Contenitori ausiliari di vita

Per cambiare equipaggiamento, premere il tasto A e selezionare cosa utilizzare dal piccolo menù. Per ogni arma, il numero di stelle rosse indica quante tecniche sono state sbloccate.

In basso invece è situata la voce "Escape" che serve per abbandonare la missione corrente, e diventa disponibile dopo aver completato la missione 'Save Replolds'. Premendo i pulsanti L o R si accederà rispettivamente alla Schermata Elf List o alla Schermata Option.

SCHERMATA ELF LIST

#####

Premendo il pulsante L dalla Schermata Status, oppure R dalla Schermata Option, si accederà alla Schermata Elf List dove è possibile visualizzare i Cyber-elf raccolti.

```
-----  
+---+-----+  
| N |         |   | |   |  
+---|         | a | | b |  
| A |         |   | |   |  
+---|         |   | | Morick |  
| H |         | b| c| |  
+---|  _  |  _|_ | |  
    | | d|         | Posso curarti | |
    | | _|         | completamente! |  
    | | e|         | f| |  
    | | _|         |   | |  
    | | g|         | h| |  
    | | _|         |   | |  
    |         | i| |  
    |         | _| |  
    |         | l| |  
    |         | _| |  
+-----+
```

<- Option (L) (R) Status ->

Sulla sinistra sono presenti i ritratti dei Cyber-elf attualmente a disposizione. Premendo le direzioni Su e Giù è possibile scorrere tra le tre categorie di Creature: Nurse, Animal ed Hacker.

All'interno di ogni categoria, spostando il cursore, è possibile leggere sulla destra il nome e l'abilità del Cyber-elf evidenziato. Le Creature lampeggianti sono quelle attualmente equipaggiate.

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

PER MAGGIORI INFORMAZIONI VEDERE LA SEZIONE 5: CYBER-ELF

SCHERMATA OPTION #
#####

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

```
-----  
Button Setting \ _____  
TYPE A   Type B   Custom |  
Main Weapon   B button |  
Jump         A button |
```

Dash	L button	
Sub Weapon	R button	
<hr/>		
Attack Mode	_____	
TYPE A	Type B	Type C
B button - Main Weapon		
R+B button - Sub Weapon		
<hr/>		

<- Status (L) (R) Elf List ->

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

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

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

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

Type A	Type B	Type C
(B) Arma Principale	(B) Arma Principale	(B) Arma Principale
(R+B) Arma Secondaria	(R) Arma Secondaria	(R) Scambiare le Armi

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

OGGETTI [@3GG]

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

- GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina tutta la vita)
- GLOBO ARANCIONE MEDIO (ripristina 8 PV)
- GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 4 PV)

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

Dove si trovano

Desert -----	Dune	[medio]
Desert -----	Resti dell'elicottero	[medio]
Desert -----	Aereo da trasporto	[grande]
Disposal Center ----	Cantiere	[medio]
Factory -----	Reattori	[medio e grande]
Factory -----	Zona Trasporti	[medio e grande]
Factory -----	Sala del nucleo	[piccolo]
Hidden Base -----	Porto	[medio e grande]
Hidden Base -----	Celle	[medio e piccolo]
Neo Arcadia Core ---	Sala degli Apprendisti	[medio e piccolo]
Neo Arcadia Core ---	Serpentina	[medio e grande]
Neo Arcadia Core ---	Sala dei Guardiani	[medio e piccolo]
Neo Arcadia Shrine -	Secondo Piano	[medio e grande]
Neo Arcadia Tower --	Zona Binari	[medio]
Subway -----	Piattaforme	[medio]
Train Station -----	Scavi	[grande]
Train Station -----	Secondo Vagone	[grande]

ENERGY CRYSTAL GRANDE (16 unità)

ENERGY CRYSTAL PICCOLO (4 unità)

Questi due oggetti servono per nutrire i Cyber-elf. La quantità di Cristalli che si possiedono è indicata alla voce "Crystal" presso la Schermata Status.

* L'esemplare piccolo è presente solo presso la Factory e l'Hidden Base, in tutti gli altri luoghi si trova quello grande.

Dove si trovano

Desert -----	Rovine
Desert -----	Aereo da trasporto
Disposal Center ----	Cantiere
Disposal Center ----	Palazzo distrutto
Factory -----	Laboratorio
Factory -----	Zona Trasporti
* Factory -----	Sala del nucleo
Hidden Base -----	Porto
* Hidden Base -----	Celle
Neo Arcadia Shrine -	Secondo Piano
Neo Arcadia Tower --	Zona Binari
Neo Arcadia Tower --	Zona Alta Tensione
Resistance Base ----	Esterni
Resistance Base ----	Magazzino Cristalli
Subway -----	Magazzini
Subway -----	Piattaforme
Subway -----	Binario
Train Station -----	Ingresso
Un.Laboratory -----	Pendii
Un.Laboratory -----	Stanza segreta

VITA BONUS

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

Dove si trovano

Disposal Center ----	Palazzo distrutto
Factory -----	Laboratorio
Factory -----	Zona Trasporti
Hidden Base -----	Porto

Hidden Base ----- Celle
Neo Arcadia Core --- Serpentina
Neo Arcadia Shrine - Secondo Piano
Neo Arcadia Tower -- Zona Alta Tensione
Subway ----- Piattaforme
Train Station ----- Ingresso
Un.Laboratory ----- Pendii

SISTEMA DI VALUTAZIONE

[@3SV]

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

- a. ESITO DELLA MISSIONE (Mission) 20 punti
questo criterio valuta se la missione sia stata completata con pieno successo o meno. Tranne due casi, in cui si dovranno scortare personaggi indifesi e quindi bisognerà occuparsi anche della loro incolumità, si riceverà sempre il massimo del punteggio al termine di ogni missione.
- b. TEMPO DI COMPLETAMENTO (Clear Time) 20 punti
ogni missione prevede un tempo massimo di completamento per ottenere il punteggio più elevato. Superato questo lasso di tempo, verranno assegnati gradualmente meno punti, a seconda di quanti secondi in più sono stati necessari per terminare l'incarico. Per ogni missione verrà indicato il tempo massimo richiesto per ricevere i 20 punti.
- c. QUANTITÀ DI NEMICI DISTRUTTI (Enemy) 15 punti
ogni missione prevede un numero minimo di nemici da sconfiggere per ottenere il punteggio più elevato. Distruggendone una quantità inferiore verranno assegnati gradualmente meno punti, a seconda di quanti esemplari in meno non si sono sconfitti per terminare l'incarico. Per ogni missione verrà indicata la quantità minima di nemici richiesta per ricevere i 15 punti.
- d. DANNI SUBITI (Damage) 15 punti
questa voce assegna un determinato punteggio a seconda di quanti PV si siano persi durante tutta la durata della missione. All'inizio verrà sottratto un punto dopo aver subito 4 PV di danno, in seguito ne verrà sottratto un altro ogni 3 PV persi:
da 0 a 3 PV persi -> 15 punti
da 4 a 6 PV persi -> 14 punti
da 7 a 9 PV persi -> 13 punti
da 10 a 12 PV persi -> 12 punti
e così via.
- e. TENTATIVI UTILIZZATI (Retry) 15 punti
completando la missione senza mai perdere la vita si otterrà sempre il massimo dei punti. Ogni nuovo tentativo utilizzato, scegliendo la voce "Retry" dopo la schermata di Game Over, farà diminuire il punteggio ottenuto.
- f. CYBER-ELF SACRIFICATI (Elf) 15 punti
per ottenere il massimo dei punti in questo criterio bisognerà evitare di usare i Cyber-elf durante la missione. Aver utilizzato il potere delle Creature per migliorare in maniera permanente le caratteristiche di Zero, ad esempio per aumentare i suoi PV massimi, farà diminuire in ogni missione il punteggio ricevuto, anche se si sono utilizzati questi Cyber-elf quando

non si sta svolgendo alcun incarico.

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

96 ~ 100 --> S
86 ~ 95 --> A
76 ~ 85 --> B
66 ~ 75 --> C
56 ~ 65 --> D
46 ~ 55 --> E
meno di 45 --> F

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

Buggy -----> ottenendo la valutazione F in una qualsiasi missione
Collector -> avendo raccolto 77 o più Cyber-elf
Crasher ---> ottenendo la valutazione F in sette missioni consecutive
Destroyer -> eliminando il doppio dei nemici richiesti durante la missione
Fearful ---> usando "Give Up" durante una missione
Hero -----> ottenendo la valutazione S in una qualsiasi missione
Hunter -----> titolo all'inizio dell'avventura
Immortal --> ottenendo la valutazione S in sette missioni consecutive
Lazy -----> ottenendo la valutazione F in tre missioni consecutive
Master -----> completando la modalità Hard Mode
Pacifist --> eliminando il 10% o meno dei nemici richiesti durante la missione
Savior -----> ottenendo la valutazione S in cinque missioni consecutive
Scrapper --> ottenendo la valutazione F in cinque missioni consecutive
Slayer -----> avendo usato maggiormente la Z-Saber durante la missione
Slowpoke --> ottenendo 0 punti alla voce "Clear Time"
Sniper -----> avendo usato maggiormente lo Z-Buster durante la missione
Speedster -> completando la missione in 10 secondi in meno del tempo massimo
Superhero -> ottenendo la valutazione S in tre missioni consecutive
Warrior ---> titolo standard ottenendo una valutazione compresa tra A ed E

In questo gioco il giudizio globale ed il titolo ricevuto sono puramente indicativi e non hanno alcuna influenza nell'avventura tranne per due cose:

- per accedere alla stanza di Ciel presso la Resistance Base ed ottenere così il cyber-elf Beevoize è necessario possedere un giudizio globale S oppure A
- possedendo un giudizio globale S oppure A, i vari boss potranno utilizzare anche un attacco speciale, più potente e pericoloso degli altri, durante lo scontro

ALTRE NOZIONI

[@3NZ]

=== SALVARE L'AVVENTURA ===

Parlando con Ciel, presso la Resistance Base - Sala Missioni, è possibile salvare la propria avventura selezionando "Process Data":

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

=== I TRANS SERVER ===

Per muoversi tra le varie località bisognerà spostarsi a piedi oppure usare i Trans Server, speciali apparecchiature che permettono di teletrasportarsi istantaneamente da un luogo all'altro. Per aggiungere una località a quelle già in elenco è necessario attivare il rispettivo Trans Server.

Una volta raggiunta l'apparecchiatura, posizionarsi su di essa e premere la direzione Su per accedere al menù:

.CHANGE AREA

permette di recarsi presso il Trans Server di un'altra località. Tra quelli in elenco, il luogo scritto in rosso indica dove ci si trova attualmente. Selezionare "Cancel" per tornare al menù.

.DOWNLOAD ELF

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

.FEED ELF

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

.EXIT

uscire dal menù del Trans Server e riprendere l'avventura

=== GAME OVER ===

Perdendo la vita apparirà la seguente schermata:

- .riprovare la missione in corso [Retry]
- .fallire la missione in corso [Give Up]
- .ricaricare il salvataggio [Restart saved game]
- .tornare alla schermata del titolo [Quit the game]

.....

* CONSIGLI VARI *

[@3CV]

- Le varie missioni prevedono un limite di tempo massimo per poter ottenere i 20 punti, perciò ignorate gli ostacoli e le sezioni non necessarie per il completamento dell'incarico.
- In ogni missione sono presenti Cyber-elf che si possono ottenere solo in quel frangente, e sono le Creature che si ricevono eliminando determinati nemici, ed altri Cyber-elf che si possono recuperare sempre, e sono quelli

L'arsenale di Zero è composto da diverse armi che si ottengono man mano che si prosegue nell'avventura: il personaggio può portarle tutte con sé ma ne può equipaggiare al massimo due per volta. Per cambiare le armi, accedere alla Schermata Status e premere il tasto A in corrispondenza delle voci "Main" e "Sub" e scegliere rispettivamente l'arma principale e quella secondaria. Durante l'avventura, le icone delle armi equipaggiate sono mostrate al di sotto della barra di vita.

Inizialmente ogni arma possiede solo una tecnica e per aumentarle di numero è necessario eliminare i nemici utilizzando quella stessa arma. A seconda del tipo di attacco che si usa, una determinata tecnica potrà essere sbloccata prima o dopo un'altra: l'ordine in cui sono elencati i livelli successivi al primo è puramente indicativo. Nella Schermata Status, il numero di stelle rosse indica quante tecniche sono state sbloccate per quell'arma.

<< Il metodo di crescita delle Armi non è chiarissimo. Il gioco registra i colpi andati a segno, e non quello dei nemici sconfitti, con una tecnica ed assegna loro un determinato valore che dipende dall'avversario danneggiato. Una volta raggiunta una certa quota, si sblocca il livello successivo. Il valore assegnato ad ogni colpo però non dipende dai PV del nemico danneggiato ma bensì si baserà su altre proprietà sconosciute. >>

Al termine della missione 'Save Reploids' si riceverà da Ciel l'Escape Unit che permetterà di abbandonare, e fallire in questo modo, ogni missione. Per fare questo, accedere alla Schermata Status e selezionare "Escape". Una volta fallita una missione, non la si potrà più riprovare.

Le armi a disposizione di Zero sono:

- Z-Buster
- Z-Saber
- Triple Rod
- Shield Boomerang

Z-BUSTER

<> 4 tecniche

<> Zero inizierà il gioco equipaggiando questa Arma

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

Liv.1 - PROIETTILE GIALLO & COMETA VERDE

il primo livello dello Z-Buster permette di sparare sino a tre Proiettili Gialli in serie e di utilizzare la Cometa Verde, la quale possiede una potenza offensiva tre volte superiore rispetto allo sparo iniziale. Aprendo il fuoco mentre si usa lo Scatto, i Proiettili Gialli infliggeranno il 50% dei danni in più rispetto allo sparo semplice da fermo, ma questa proprietà non si applica alla Cometa Verde o alla Sfera Possente. La Cometa Verde diventa disponibile solo dopo aver completato il Prologo.

Liv.2 - AUMENTO DEI PROIETTILI

attaccando diversi nemici usando i Proiettili Gialli, si otterrà questo

livello dello Z-Buster che aumenta da tre a quattro il numero di colpi che si possono sparare in serie.

Liv.3 - SFERA POSSENTE

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

Liv.4 - CARICAMENTO RAPIDO

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

Z-SABER

<> 7 tecniche

<> missione 'Prologo' (Underground Laboratory), durante lo scontro con il boss Golem, Zero riceverà questa Arma da un misterioso alleato

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

Liv.1 - FENDENTE SEMPLICE

l'attacco di base della Z-Saber consiste in un semplice fendente orizzontale. Questa tecnica è molto rapida e causa danni discreti.

Liv.2 - DOPPIO FENDENTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente semplice, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire subito un altro attacco dopo aver sferrato il primo. Il Secondo fendente copre un'area leggermente maggiore rispetto a quello semplice ma possiede la stessa potenza offensiva.

Liv.3 - TRIPLO FENDENTE

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

Liv.4 - SUPER FENDENTE

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

Liv.5 - CARICAMENTO RAPIDO

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

Liv.6 - ATTACCO ROTANTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente aereo, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire l'Attacco Rotante. Mentre si trova in aria, Zero eseguirà una capriola colpendo più volte il nemico con la sua spada laser. Per utilizzare nuovamente il semplice Fendente aereo, premere Giù + B mentre si è in volo.

Liv.7 - SCATTO ROTANTE

attaccando diversi nemici usando il Fendente durante lo Scatto, si otterrà questo livello della Z-Saber che permette di eseguire lo Scatto Rotante. Premendo Giù + B durante lo Scatto, Zero eseguirà una capriola sul pavimento colpendo più volte il nemico con la sua spada laser. Per utilizzare nuovamente il semplice Fendente, non premere la direzione Giù mentre si attacca durante lo Scatto.

TRIPLE ROD

<> 5 tecniche

<> Resistance Base - Laboratorio, parlando con Cerveau dopo aver completato la missione 'Retrieve Data'

Questa Arma possiede la caratteristica di poter colpire in varie direzioni sia da fermi che saltando. Zero non è in grado di compiere un attacco durante lo Scatto ed usando questa Arma mentre si cammina il personaggio si fermerà per eseguire un affondo. Da fermo, Zero può attaccare in tutte le direzioni, tranne che verso sud. Saltando invece, il personaggio può eseguire l'affondo in tutte le otto direzioni. Infine, scivolando lungo le pareti, Zero può colpire solo frontalmente. Le tecniche del Triple Rod sono in grado di attraversare muri ed ostacoli.

L'Affondo aereo del Triple Rod possiede una particolarità unica: usandolo in direzione sud, colpendo un nemico e tenendo premuto il pulsante B, Zero potrà rimbalzare in aria ed attaccare nuovamente. Dopo aver colpito una volta, tenendo premuto il pulsante A, sarà possibile alzarsi di quota e da qui spostarsi verso destra o sinistra. Usando questo attacco in successione è consentito quindi rimbalzare su più nemici posizionati uno dietro l'altro e recarsi così in zone altrimenti non raggiungibili.

Liv.1 - AFFONDO SEMPLICE

l'attacco di base del Triple Rod consiste in un semplice affondo orizzontale. Questa tecnica è molto rapida e causa danni discreti.

Liv.2 - DOPPIO AFFONDO

attaccando diversi nemici usando l'Affondo semplice, si otterrà questo livello del Triple Rod che permette di estendere l'arma e di eseguire così un secondo affondo, lievemente più debole del precedente. Il Triple Rod non si può allungare attaccando in volo, scivolando lungo le pareti oppure mirando verso le direzioni basse mentre ci si trova sul pavimento.

Liv.3 - TRIPLO AFFONDO

attaccando diversi nemici usando l'Affondo semplice, si otterrà questo livello del Triple Rod che permette di estendere ulteriormente l'arma e di eseguire così un terzo affondo, lievemente più debole dei due precedenti. Il Triple Rod non si può allungare attaccando in volo, scivolando lungo le pareti oppure mirando verso le direzioni basse mentre ci si trova sul pavimento.

Liv.4 - BASTONE ROTANTE

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

Liv.5 - CARICAMENTO RAPIDO

attaccando diversi nemici usando il Bastone Rotante, si otterrà questo livello del Triple Rod che permette di ridurre da tre a due secondi il tempo necessario per preparare l'Attacco Caricato.

SHIELD BOOMERANG

<> 3 tecniche

<> Resistance Base - Laboratorio, parlando con Cerveau dopo aver completato un'altra missione qualsiasi dopo quella 'Retrieve Data'

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

Liv.1 - SCUDO BOOMERANG

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

Liv.2 - AUMENTO DELLA GITTATA

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

Liv.3 - ULTERIORE AUMENTO DELLA GITTATA

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

.....

+-----+
| POTENZA OFFENSIVA | [@4PT]
+-----+

La potenza offensiva di ogni tecnica è quantificata precisamente, così per conoscere quanto sia potente ogni attacco è stata realizzata la seguente tabella, che indica il numero di PV di danno si infliggono ai nemici, senza usare i Chip.

=====

TECNICA	DANNO	ARMA
=====		
Proiettile Giallo	1	Z-Buster
Proiettile Giallo (Scatto)	1,5	Z-Buster
Cometa Verde	3	Z-Buster
• Sfera Possente	6	Z-Buster
- - - - -		
Fendente semplice	4	Z-Saber
Secondo fendente	4	Z-Saber
Terzo fendente	5	Z-Saber
• Super Fendente	8	Z-Saber
Fendente aereo	4	Z-Saber
Attacco Rotante	2 per colpo	Z-Saber
Fendente semplice (Scatto)	5	Z-Saber
Scatto Rotante	5 + 2 per colpo	Z-Saber
- - - - -		
Affondo semplice	4	Triple Rod
Secondo affondo	3	Triple Rod
Terzo affondo	2	Triple Rod
Affondo aereo	4	Triple Rod
• Bastone rotante	2 per colpo	Triple Rod
- - - - -		
• Scudo Boomerang	6	Shield Boomerang
Proiettile respinto	0,5	Shield Boomerang

- Usando i Chip elementali, durante lo scontro con i boss i Super Attacchi causeranno il 50% dei danni in più, se il nemico è debole a quell'elemento; il 50% dei danni in meno, se il nemico è forte contro quell'elemento; nessun danno, se il nemico è immune a quell'elemento.

.....

```

/-----\
|  CHIP ELEMENTALI  |                                     [CH]
\-----/

```

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

Questo potere speciale è molto utile perchè permette di eliminare più rapidamente la gran parte dei nemici, in quanto essi risultano deboli ad uno dei tre elementi. Questo potere però viene utilizzato solo eseguendo l'Attacco Caricato della rispettiva arma, mentre le altre tecniche non causeranno alcun effetto aggiuntivo. L'elemento attualmente equipaggiato è indicato dal colore delle armi sotto la barra di vita del personaggio.

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

BOSS

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

ferito, nonostante venga colpito dall'Attacco Caricato.

NEMICI SEMPLICI

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

I Chip Elementali a disposizione di Zero sono:

- Chip Fulmine
- Chip Fuoco
- Chip Ghiaccio

<><> CHIP FULMINE (colore giallo)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Aztec Falcon durante la missione 'Save Reploids' presso il Disposal Center. I boss vulnerabili all'elemento Fulmine sono:

- Asura Basura
- Fighting Fefnir
- Hanumachine
- Maha Ganeshariff
- Pantheon Core

<><> CHIP FUOCO (colore rosso)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Guard Orotic durante la missione 'Occupy Factory' presso la Factory. I boss vulnerabili all'elemento Fuoco sono:

- Anubis Necromance III
- Blizzack Staggroff
- Fairy Leviathan

<><> CHIP GHIACCIO (colore celeste)

Questo potere si ottiene sconfiggendo il boss Blizzack Staggroff durante la missione 'Find Hidden Base' presso l'Hidden Base. I boss vulnerabili all'elemento Ghiaccio sono:

- Aztec Falcon
- Herculous Anchortus
- Sage Harpuia
- Seraph X



|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

|5) CYBER-ELF:|

[@5CB]

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

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

Le Creature che compaiono dopo aver sconfitto i nemici si possono ottenere esclusivamente durante una determinata missione, anche se gli stessi avversari compaiono in altre località. Quelle contenute nelle gabbiette invece possono essere recuperate in ogni momento.

Per utilizzare il potere del Cyber-Elf, bisogna recarsi presso un Trans Server e selezionare la voce "Download Elf". È possibile equipaggiare sino ad un massimo di tre Cyber-elf, anche tutti della stessa categoria, per ogni missione. Prima di poterli aggiungere però, è necessario nutrire alcuni di essi con gli Energy Crystal raccolti durante il gioco, per farli evolvere.

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

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

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

Ricapitolando, per utilizzare le Creature bisogna:

- distruggere le gabbiette che le imprigionano oppure ottenerle dai nemici
- recarsi presso un Trans Server e scegliere la voce "Download Elf"
- equipaggiare sino ad un massimo di tre Cyber-elf
- se necessario, nutrire le Creature scegliendo la voce "Feed Elf"
- selezionare la rispettiva icona dalla Schermata Status

Le Creature sono divise in quattro categorie:

- .Nurse ---> ripristinano la vita di Zero
- .Animal --> migliorano le abilità di Zero
- .Hacker --> modificano lo svolgere delle missioni
- .Rare ----> bonus speciale

CYBER-ELF NURSE

[@5NR]

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

Areff	Mippie
Bireff	Morick
Coswick	Motolar
Dereff	Muelar
Ereff	Nebitan
Fureff	Nuppie

Gireff	Nutan
Greff	Reppie
Hapitan	Rohelar
Hareff	Sireff
Ireff	Somack
Keick	Tielar
Lippie	Winkie
Lubtan	

AREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Hidden Base - Porto
giunti all'estremità ovest del fondale, lasciarsi scivolare lungo la scogliera sino a raggiungere una rientranza nella parete, dove è situata la gabbia del Cyber-elf. Questa zona si può raggiungere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

BIREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Train Station - Scavi
arrivati al termine della sezione, è presente un lungo condotto che attraversa sia il soffitto che il pavimento. Scalare la parete sino a raggiungere una rientranza in alto a sinistra, dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

COSWICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Piano Terra
giunti all'estremità ovest del Primo Piano, è possibile lasciarsi scivolare oltre il bordo del pavimento. Da qui usare il Super Rimbalzo verso sinistra e poi muoversi subito verso destra, in modo tale da spostarsi il più possibile in direzione est, una volta che si sta cadendo nella sezione sottostante. Se fatto correttamente, si atterrerà su una piccola pedana dove è presente la gabbia del Cyber-elf. In alternativa, distruggere il contenitore con il Super Fendente della Z-Saber durante la caduta e poi attendere sul pavimento che la Creatura si abbassi di quota per raccoglierla più facilmente.

DEREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Subway - Magazzini

nella sezione iniziale della località è presente sulla sinistra una porta che conduce nella zona sottostante. Una volta qui, procedere verso destra per trovare la gabbia del Cyber-elf.

EREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Primo Piano
giunti all'estremità ovest di questa sezione, sono presenti tre pendii e diversi Gyro Cannon che si muovono in verticale. Posizionarsi sull'estremità sinistra del pendio più lungo e da qui scattare ripetutamente verso destra. Giunti all'altra estremità, saltare in avanti, facendo in modo di trovarsi più in alto del Gyro Cannon a cui si va incontro. Da qui, usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per eliminare il nemico ed inoltre rimbalzare su di esso, spostandosi verso destra.

Rimanendo in aria e ripetendo lo stesso attacco, rimbalzare anche sui due Gyro Cannon successivi sino ad arrivare in cima al tempio. Il Cyber-elf è contenuto nella gabbia di destra. Per rimbalzare sui tre nemici è necessario possedere una notevole precisione sia per spiccare il salto iniziale che per colpire il primo Gyro Cannon. Tenere premuto il pulsante A dopo ogni attacco, per aumentare di quota con il rimbalzo ed avere così maggiori possibilità di raggiungere il Gyro Cannon successivo.

FUREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Resistance Base - Stanzino
per accedere in questa camera bisogna prima donare 250 Energy Crystal ad Hibou, il Reploid stanco situato nel corridoio più a sud della Base. Una volta fatto, Hibou libererà il passaggio e sarà possibile entrare nello Stanzino, dove è situata la gabbia del Cyber-elf.

GIREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • missione 'Save Reploids' (Disposal Center)
distruggere i Pantheon Hunter, i soldati blu muniti di fucile, per ottenere questo Cyber-elf

GREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Factory - Laboratorio

sulla sinistra del corridoio più a nord di questa sezione è presente una parete grigia che può essere abbattuta le armi. Dopo averla demolita, entrare nel condotto dell'aria e distruggere le ventole per trovare la gabbia del Cyber-elf.

HAPITAN

Crescita • 1200

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

Luogo • missione 'Defend Resistance Base' (Disposal Center)
durante l'inseguimento di Hittite Hottide, permettete al boss di raggiungere il grande palazzo giallo in rovina, in modo tale che scavi una galleria al suo interno. Nella parte destra del tunnel è presente un condotto sul pavimento, a cui non si potrà accedere. Una volta liberato l'ingresso, sconfiggere Hittite Hottide e rivisitare il Disposal Center.

Questa volta sarà possibile entrare nel condotto all'interno del palazzo giallo e, lasciandosi scivolare lungo la parete destra, si accederà in una rientranza dove è presente la gabbia del Cyber-elf. Da qui poi non è possibile scalare il condotto per tornare al Disposal Center e, andando verso sud, si raggiungerà la Train Station.

HAREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Neo Arcadia Tower - Zona Binari
arrivati in questa sezione, si troverà subito, su una sporgenza lungo la parete destra, la gabbia del Cyber-elf, protetta da un Pantheon Hunter. Dopo aver recuperato la Creatura, fare attenzione a non venire a contatto con le spine presenti sul soffitto.

IREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Piano Terra
raggiungere l'estremità orientale di questa sezione e saltare sulle tre pedane mobili. Una volta atterrati sull'ultima, al posto di procedere verso il Primo Piano, recarsi sulla pedana a sinistra, che risulterà immobile. Usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per attivarla e raggiungere saltando la cima del tempio. Il Cyber-elf è contenuto nella gabbia di sinistra.

KEICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • missione 'Stop the Hacking' (Hidden Base)
recarsi nella sala dove sono presenti i terminali da distruggere e demolire quello situato più a nord est per trovare il Cyber-elf

LIPPIE

Crescita • 750

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

Luogo • Resistance Base - Esterni
raggiungere il palazzo con le scale presente all'estremità ovest di questa sezione e da qui saltare in cima al grande cancello che conduce al Desert. Sulla stretta struttura del portone, in un punto non visibile sullo schermo, è presente la gabbia del Cyber-elf. Questa zona si può raggiungere solo dopo aver completato la missione 'Duel in Desert'.

LUBTAN

Crescita • 1200

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

Luogo • Desert - Rovine
all'interno di questa sezione sono presenti delle colonne collegate tra di loro da mattoni fragili. Saltare su di essi e, prima che si sbriciolino, raggiungere il punto più a nord ovest per trovare la gabbia del Cyber-elf.

MIPPIE

Crescita • 750

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

Luogo • Disposal Center - Cantiere
la gabbia del Cyber-elf è appesa ad un gancio alla destra del grande palazzo giallo. Posizionarsi in cima ad esso, scattare e saltare in direzione est. Mentre si è in aria, usare lo Z-Buster per distruggere la gabbia poi ripetere il salto per raccogliere il Cyber-elf.

Il balzo richiede una notevole precisione e, nel caso non si riesca ad ottenere la Creatura al primo tentativo, è consigliato posizionarsi sul pavimento, in corrispondenza del gancio ed attendere alcuni secondi affinché il Cyber-elf si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

MORICK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Subway - Piattaforme

attraversare la sezione sino a raggiungere la quinta pedana. Questa è composta da tre blocchi, di cui due consecutivi che crollano sotto il peso del personaggio, e su di essa è posizionato un Battle Turtle Bros. Far cadere i due blocchi ed eliminare il nemico. Lasciarsi scivolare lungo l'estremità est del blocco rimanente e rimbalzare verso sinistra per atterrare sulla piccola base sottostante più a sud della sesta pedana. Qui è situata la gabbia del Cyber-elf. Per tornare poi in alto, scattare e saltare verso sinistra per ritornare sull'estremità da cui si è appena scivolati.

MOTOLAR

Crescita • no

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

Luogo • Factory - Zona Trasporti

una volta superata la parte in cui ci si lascia trasportare dai veicoli nemici, salire le scale per raggiungere il piano superiore. Qui, scalare la parete subito a destra sino ad arrivare alla piccola sporgenza su cui è situata la gabbia del Cyber-elf. Per raggiungerla bisogna scivolare lungo il muro ed usare il Super Rimbalzo.

Mentre si è in aria, voltarsi verso destra e rimbalzare sul bordo della piccola pedana per salirci su ed ottenere la Creatura. Bisogna essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

MUELAR

Crescita • no

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

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Secondo Piano

nella parte finale di questa sezione sono presenti le pedane fantasma. Salire su quella più a nord, situata proprio vicino alla pavimentazione in alto, e da qui saltare verso sinistra per raggiungere una pedana inizialmente immobile.

Usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per attivarla e, quando essa si trova il più a sinistra possibile, scattare e saltare in direzione ovest per raggiungere la cima del tempio. Qui è situata la gabbia del Cyber-elf.

NEBITAN

Crescita • 1200

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

Luogo • Hidden Base - Caverna

una volta trovato l'ingresso della località, scivolare lungo la parete sinistra del condotto sino ad entrare in una piccola zona segreta dove è situata la gabbia del Cyber-elf. Attraversare poi il passaggio coperto per tornare ai piedi del condotto.

NUPPIE

Crescita • 750

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

Luogo • Underground Laboratory - Pendii

in questa sezione, alla sinistra del lungo condotto, è presente una rientranza nel soffitto. Per raggiungerla bisogna scivolare lungo il muro alla sua sinistra ed usare il Super Rimbalzo. Mentre si è in aria poi, voltarsi verso est e rimbalzare sul bordo dell'apertura per salirci su ed entrare così nella rientranza. Qui è presente sulla sinistra la gabbia del Cyber-elf.

Bisogna essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve. È necessario raccogliere questo Cyber-elf prima di completare la missione 'Retrieve Data' perchè successivamente non sarà più possibile recarsi in questa sezione dell'Underground Laboratory.

NUTAN

Crescita • 1200

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

Luogo • Factory - Zona Trasporti

una volta superata la parte dei fasci laser, prima di salire le scale che conducono al piano superiore, saltare sulla parete a sinistra e lasciarsi scivolare lungo di essa. In questo modo si accederà in una rientranza nascosta dove è situata la gabbia del Cyber-elf. Per tornare indietro, scalare la stessa parete per tornare alle scale e proseguire nell'avventura.

REPPIE

Crescita • 750

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

Luogo • missione 'Stop the Hacking' (Hidden Base)

recarsi nella sala dove sono presenti i terminali da distruggere e demolire quello situato più a nord ovest per trovare il Cyber-elf

ROHELAR

Crescita • no

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

Luogo • Hidden Base - Porto

salire sul sommergibile di destra e recarsi in cima ad esso. Dal soffitto, in corrispondenza della sommità del natante, pende una parete sottile. Attendere che il sommergibile raggiunga il punto più alto, scattare e saltare verso destra. Mentre si è in aria, voltarsi in direzione est e rimbalzare subito sulla parete sottile. Da qui usare il Super Rimbalzo verso destra e raggiungere le pedane accanto. Su quella centrale è presente la gabbia del Cyber-elf.

Bisogna essere precisi nel saltare, spiccando il balzo quando il sommergibile si trova al suo apice, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve. Questa zona si può raggiungere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

SIREFF

Crescita • no

Effetto • ripristina 8 PV

Luogo • Subway - Piattaforme

attraversare la sezione sino a raggiungere la quinta pedana. Questa è composta da tre blocchi, di cui due consecutivi che crollano sotto il peso del personaggio, e su di essa è posizionato un Battle Turtle Bros. Far cadere i due blocchi ed eliminare il nemico. Lasciarsi scivolare lungo l'estremità ovest del blocco rimanente e, una volta in caduta libera, muoversi subito verso destra per atterrare sulla piccola base sottostante. Qui è situata la gabbia del Cyber-elf. Per tornare poi in alto, scattare e saltare verso sinistra per raggiungere la piccola base della pedana precedente, dove è presente anche una scala.

SOMACK

Crescita • no

Effetto • ripristina tutta la vita

Luogo • Underground Laboratory - Stanza segreta

dopo aver completato la missione 'Retrieve Data', tornare nella località e scalare il lungo condotto. Questa volta sarà possibile esplorare solo una sezione sulla destra. Una volta qui, scalare la parete ovest ed usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso nord, per distruggere la gabbia del Cyber-elf. Tornare sul pavimento ed attendere alcuni secondi affinché la Creatura si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

TIELAR

Crescita • no

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

Luogo • Hidden Base - Celle
all'interno di questa sezione, recarsi presso la prigione 2-01, quella più a sud ovest, per trovare la gabbia del Cyber-elf. Questa Creatura si può ottenere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

WINKIE

Crescita • 1000 + 2000

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

Luogo • Factory - Zona Trasporti
in questa sezione, nella parte dove si cambia per la seconda volta il veicolo nemico, è presente a nord un rettangolo di mattoni che contiene la gabbia del Cyber-elf. Saltando dal veicolo, colpire la gabbia mentre si è in volo e scalare i mattoni per posizionarsi sulla piccola sporgenza in alto. Una volta qui, attendere che il Cyber-elf si alzi di quota per raccogliarlo facilmente.

CYBER-ELF ANIMAL

[@5ML]

Le Creature di tipo Animal sono 25 e generalmente servono per migliorare le abilità di Zero:

Beedle	Bomgu
Beefive	Bompa
Beehoney	Bompu
Beenet	Buffer
Beesus	Gibber
Beevoize	Ribbid
Birdian	Shelter
Birfly	Sticken
Birrair	Sticker
Birsky	Stickle
Birtack	Stickon
Birtross	Turbo
Bomga	

BEEDLE

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Rescue Colbor' (Subway)
sconfiggere il boss Sage Harpuia per ottenere automaticamente il Cyber-elf

BEEFIVE

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Neo Arcadia Shrine'
sconfiggere i mini boss Pantheon Ace per ottenere automaticamente il Cyber-elf

BEEHONEY

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Neo Arcadia Shrine'
sconfiggere il boss Herculous Anchortus per ottenere automaticamente il Cyber-elf

BEE NET

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Occupy Factory' (Factory)
distuggere i Barrier Counter, i nemici volanti muniti di scudo frontale, per ottenere il Cyber-elf

BEE SUS

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
sconfiggere il mini boss Metarook per ottenere automaticamente il Cyber-elf

BEEVOIZE

Crescita • no

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

Luogo • Resistance Base - Stanza di Ciel
la gabbia del Cyber-elf è contenuta in questa camera e per accedervi bisogna possedere un giudizio globale pari ad S oppure ad A

BIRDIAN

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
distuggere i Raven, i nemici volanti che sparano missili, per ottenere il Cyber-elf

BIRFLY

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Find Shuttle' (Desert)
distuggere i Condoroid, gli uccelli meccanici, per ottenere il Cyber-elf

BIRRAIR

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Neo Arcadia Tower'
distruggere i Gyro Cannon, i nemici volanti muniti di elica e di due cannoni,
per ottenere il Cyber-elf

BIRSKY

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Save Replolds' (Disposal Center)
distruggere gli Spiking, le sfere chiodate che avanzano sul pavimento,
per ottenere il Cyber-elf

BIRTACK

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Defend Resistance Base'
distruggere i Gli-Eye, i nemici volanti rilasciati dal dorso del boss,
per ottenere il Cyber-elf

BIRTROSS

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Rescue Colbor' (Subway)
distruggere i Pantheon Flyer, i soldati volanti muniti di cannone,
per ottenere il Cyber-elf

BOMGA

Crescita • no

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

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

Luogo • missione 'Retrieve Data' (Underground Laboratory)
distruggere i Flopper, le sfere marroni esplosive, per ottenere il Cyber-elf

BOMGU

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Stop the Hacking' (Hidden Base)
sconfiggere il boss Fairy Leviathan per ottenere automaticamente il Cyber-elf

BOMPA

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Stop the Hacking' (Hidden Base)
distruggere gli Screwdriger, i calamari meccanici, per ottenere il Cyber-elf

BOMPU

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Stop the Hacking' (Hidden Base)
distruggere gli Sharkseal, gli squali meccanici, per ottenere il Cyber-elf

BUFFER

Crescita • 750

Effetto • generalmente subendo dei danni, Zero verrà leggermente respinto all'indietro. Il potere di questo Cyber-elf impedisce che il

personaggio venga respinto quando viene ferito. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
distruggere i Pantheon Warrior, i soldati con il braccio corazzato,
per ottenere il Cyber-elf

GIBBER

Crescita • 200

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

Luogo • missione 'Save Reploids' (Disposal Center)
distruggere i Totem Cannon, le torri armate che si generano dal pavimento,
per ottenere il Cyber-elf

RIBBID

Crescita • 400

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

Luogo • missione 'Occupy Factory' (Factory)
distruggere i Cannon Hopper, i cannoni muniti di zampe che si attaccano al soffitto ed al pavimento, per ottenere il Cyber-elf

SHELTER

Crescita • 500 + 1500

Effetto • il potere di questo Cyber-elf dimezza in modo permanente tutti i danni subiti da Zero. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • missione 'Find Hidden Base' (Hidden Base)
distruggere i Battle Turtle Bros, le grosse tartarughe verdi, per ottenere il Cyber-elf

STICKEN

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Invasion' (Resistance Base)

distruggere le Hanumonkey, le piccole scimmie generate dal boss per ottenere il Cyber-elf

STICKER

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Retrieve Data' (Underground Laboratory)
distruggere i Seal Cannon, i piccoli carrarmati verdi che si muovono lungo le pareti, per ottenere il Cyber-elf

STICKLE

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Occupy Factory' (Factory)
distruggere i Securipider, i ragni meccanici, per ottenere il Cyber-elf

STICKON

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Protect the Factory' (Factory)
distruggere i Garm, i lupi meccanici, per ottenere il Cyber-elf

TURBO

Crescita • 1000

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

Luogo • missione 'Duel in the Desert' (Desert)
sconfiggere il boss Fighting Fefnir per ottenere automaticamente il Cyber-elf

Le Creature di tipo Hacker sono 25 e generalmente servono per modificare lo svolgersi delle missioni:

Clocka	Kenite
Clocpah	M-orekka
Clocpooh	M-orell
Clocta	M-oria
Cloctch	M-orolli
Eenite	M-orque
Hafmarda	Stocchu
Hafmargo	Stoccue
Itecle	Stocpie
Itemon	Stocpoh
Itepon	Stoctto
Iteron	Totten
Itettle	

CLOCKA

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf aumenta il tempo a disposizione nelle missioni in cui compare il timer sullo schermo

Luogo • Resistance Base - Interni
dopo aver completato la missione 'Save Reploids', recarsi nel corridoio di sud ovest e parlare con Andrew, l'anziano Reploid. Scegliere "Yes, I am" per iniziare ad ascoltare il suo racconto e poi "No, not at all" a metà del suo discorso. Una volta terminato il dialogo, si riceverà automaticamente il Cyber-elf.

CLOCPAH

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf aumenta il tempo a disposizione nelle missioni in cui compare il timer sullo schermo

Luogo • Underground Laboratory - Camera di stasi
la gabbia del Cyber-elf è situata all'estremità sinistra di questa sezione. È necessario raccogliere questo Cyber-elf prima di completare la missione 'Retrieve Data' perchè successivamente non sarà più possibile recarsi in questa sezione dell'Underground Laboratory.

CLOCPOOH

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf aumenta il tempo a disposizione nelle missioni in cui compare il timer sullo schermo

Luogo • Disposal Center - Palazzo distrutto
all'esterno dell'edificio lungo il quale si scendono le rampe, è presente sulla destra una sporgenza dove è situata la gabbia del Cyber-elf.
Posizionarsi sulla rampa più a nord e da qui usare l'attacco caricato della Z-Saber oppure dello Shield Boomerang per distruggere la gabbia. Una volta

fatto, raggiungere il pavimento al di sotto della sporgenza, ed attendere alcuni secondi affinché il Cyber-elf si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

CLOCTA

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf aumenta il tempo a disposizione nelle missioni in cui compare il timer sullo schermo

Luogo • Hidden Base - Celle
all'interno di questa sezione, recarsi presso la prigione 3-02, la seconda da sinistra tra quelle più a nord, per trovare la gabbia del Cyber-elf.
Questa Creatura si può ottenere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

CLOCTCH

Crescita • no

Effetto • questo Cyber-elf aumenta il tempo a disposizione nelle missioni in cui compare il timer sullo schermo

Luogo • missione 'Neo Arcadia Shrine'
sconfiggere il boss Asura Basura per ottenere automaticamente il Cyber-elf

EENITE

Crescita • 1250

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

Luogo • missione 'Invasion' (Resistance Base)
sconfiggere il boss Hanumachine per ottenere automaticamente il Cyber-elf

HAFMARDA

Crescita • 1000

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

Luogo • missione 'Protect the Factory' (Factory)
sconfiggere il boss Hidden Phantom per ottenere automaticamente il Cyber-elf

HAFMARGO

Crescita • 1000

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

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
distruggere i Crush Roller, i nemici viola muniti di rullo spinato,
per ottenere il Cyber-elf

___ ITECLE

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Retrieve Data' (Underground Laboratory)
sconfiggere il boss Maha Ganeshariff per ottenere automaticamente il
Cyber-elf

___ ITEMON

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
distruggere i Kerberos, le piccole moto con una sola ruota, per ottenere il
Cyber-elf

___ ITEPON

Crescita • no

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

Luogo • Hidden Base - Celle
all'interno di questa sezione, recarsi presso la prigione 3-05, quella più a
nord est, per trovare la gabbia del Cyber-elf. Questa Creatura si può
ottenere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

___ ITERON

Crescita • no

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

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Piano Terra
raggiungere l'estremità orientale di questa sezione e saltare sulle tre
pedane mobili. Una volta atterrati sull'ultima, al posto di procedere verso
il Primo Piano, recarsi sulla pedana a sinistra, che risulterà immobile.
Usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per attivarla e
raggiungere saltando la cima del tempio. Il Cyber-elf è contenuto nella
gabbia di destra.

___ ITETTL

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Find Shuttle' (Desert)
distruggere i Sand Snake, i serpenti che compaiono dalla sabbia, per ottenere il Cyber-elf

___ KENITE

Crescita • 1250

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

Luogo • missione 'Duel in the Desert' (Desert)
distruggere i Cameloid, i grossi cammelli meccanici, per ottenere il Cyber-elf

___ M-OREKKA

Crescita • no

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

Luogo • Hidden Base - Celle
all'interno di questa sezione, recarsi presso la prigione 1-02, quella più a sud est, per trovare la gabbia del Cyber-elf. Questa Creatura si può ottenere solo dopo aver iniziato la missione 'Stop the Hacking'.

___ M-ORELL

Crescita • no

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

Luogo • Hidden Base - Celle
una volta raggiunta questa sezione, recarsi nel piano più alto e procedere verso destra, dove sono presenti i grossi tubi. Da qui saltare contro quelli che coprono la visuale sino a trovare una parete da scalare. Arrivati in cima si troverà la gabbia del Cyber-elf in una nicchia segreta.

___ M-ORIA

Crescita • no

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

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

Luogo • missione 'Find Shuttle' (Desert)
sconfiggere il boss Anubis Necromancer III per ottenere automaticamente il Cyber-elf

M-OROLLI

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Neo Arcadia Tower'
sconfiggere il boss Rainbow Devil per ottenere automaticamente il Cyber-elf

M-ORQUE

Crescita • no

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

Luogo • missione 'Duel in the Desert' (Desert)
distruggere gli Shellcrawler, i piccoli carrarmati che indietreggiano, per ottenere il Cyber-elf

STOCCHU

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, sino al termine della missione. Mentre rimangono immobilizzati, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • missione 'Prologo' (Underground Laboratory)
distruggere i Pantheon Guardian, i soldati armati di spada laser, per ottenere il Cyber-elf

STOCCUE

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, sino al termine della missione. Mentre rimangono immobilizzati, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • missione 'Prologo' (Underground Laboratory)
distruggere i Kumoteru, i generatori di piccoli ragni, per ottenere il

Cyber-elf

STOCPIE

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, sino al termine della missione. Mentre rimangono immobilizzati, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • missione 'Find Shuttle' (Desert)
distuggere i Sand Jaws, le tagliole meccaniche, per ottenere il Cyber-elf

STOCPOH

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, sino al termine della missione. Mentre rimangono immobilizzati, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • Neo Arcadia Shrine - Primo Piano
giunti all'estremità ovest di questa sezione, sono presenti tre pendii e diversi Gyro Cannon che si muovono in verticale. Posizionarsi sull'estremità sinistra del pendio più lungo e da qui scattare ripetutamente verso destra. Giunti all'altra estremità, saltare in avanti, facendo in modo di trovarsi più in alto del Gyro Cannon a cui si va incontro. Da qui, usare l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per eliminare il nemico ed inoltre rimbalzare su di esso, spostandosi verso destra.

Rimanendo in aria e ripetendo lo stesso attacco, rimbalzare anche sui due Gyro Cannon successivi sino ad arrivare in cima al tempio. Il Cyber-elf è contenuto nella gabbia di sinistra. Per rimbalzare sui tre nemici è necessario possedere una notevole precisione sia per spiccare il salto iniziale che per colpire il primo Gyro Cannon. Tenere premuto il pulsante A dopo ogni attacco, per aumentare di quota con il rimbalzo ed avere così maggiori possibilità di raggiungere il Gyro Cannon successivo.

STOCTTO

Crescita • no

Effetto • una volta attivato, questo Cyber-elf paralizza tutti i nemici, ad esclusione di boss e mini boss, sino al termine della missione. Mentre rimangono immobilizzati, si subiranno ugualmente danni venendoci a contatto.

Luogo • missione 'Defend Resistance Base'
sconfiggere il boss Hittite Hottide per ottenere automaticamente il Cyber-elf

TOTTEN

Crescita • 1500 + 2000

Effetto • questo Cyber-elf ricopre tutte le spine presenti nell'avventura con uno strato bianco di mattoni, in modo tale da non venirne più a contatto. Usando questa Creatura si otterrà al termine di ogni missione un punteggio basso alla voce "Elf".

Luogo • missione 'Destroy Train' (Train Station)
sconfiggere il boss Pantheon Core per ottenere automaticamente il Cyber-elf

CYBER-ELF RARE

[@5RR]

Esiste un solo Cyber-elf di questa categoria:

JACKSON

Crescita • 1500 + 3000

Effetto • tenendo premuto il pulsante B per diversi secondi, Zero inizierà a lampeggiare cambiando colore. Durante questo lasso di tempo, il personaggio sarà invincibile e non potrà subire danni. Gli unici modi per essere eliminati consistono nel cadere in un precipizio oppure nel farsi schiacciare da due elementi. Mentre è invincibile, Zero può attaccare i nemici ma non può raccogliere oggetti, usare i Trans Server oppure aprire le porte.

Luogo • completare il gioco una prima volta, avendo raccolto tutti i Cyber-elf, facendo evolvere tutti quelli che lo necessitano e senza averne usato neanche uno. Salvare l'avventura al termine dei titoli di coda e ricaricando il salvataggio, il gioco ricomincerà dall'inizio e si possiederà anche il cyber-elf Jackson.

Un altro metodo per ottenere questa Creatura consiste nel completare l'avventura a livello Difficile, avendo raccolto tutti i Cyber-elf, facendo evolvere tutti quelli che lo necessitano ed ottenendo un giudizio globale pari ad S oppure ad A.

.....

/-----\
| RIEPILOGO DELLA RACCOLTA |
\-----/

[@5RP]

Qui viene elencato, divisi per località e missione, dove raccogliere i vari Cyber-elf. Per "disponibili" si intendono le Creature che si possono ottenere in qualsiasi momento all'interno delle località o che comunque non sono legate strettamente ad una missione.

DESERT

Find Shuttle (disponibili)
• Birfly • Lubtan
• Itettle
• M-oria
• Stocpie

Duel in Desert

- Kenite
- M-orque
- Turbo

DISPOSAL CENTER

Save Reploids (disponibili)

- Birsy
- Gibber
- Gireff
- Clocpooh
- Mippie

Defend Resistance Base

- Birtack
- Hapitan
- Stoctto

FACTORY

Occupy Factory (disponibili)

- Beenet
- Ribbid
- Stickle
- Greff
- Motolar
- Nutan
- Winkie

Protect Factory

- Hafmarda
- Stickon

HIDDEN BASE

Find Hidden Base (disponibili)

- Shelter
- Areff
- Clocta
- Itepon
- M-orekka
- M-orell
- Nebitan
- Rohelar
- Tielar

Stop the Hacking

- Bomgu
- Bompa
- Bompu
- Keick
- Reppie

NEO ARCADIA CORE

nessuno

NEO ARCADIA SHRINE

Missione (disponibili)

- Beefive
- Beehoney
- Cloctch
- Coswick
- Ereff
- Ireff
- Iteron
- Muelar
- Stocpoh

NEO ARCADIA TOWER

Missione (disponibili)
• Birrair • Hareff
• M-orolli

RESISTANCE BASE

Invasion (disponibili)
• Eenite • Beevoize
• Sticken • Clocka
• Fureff
• Lippie

SUBWAY

Rescue Colbor (disponibili)
• Beedle • Dereff
• Birtross • Morick
• Sireff

TRAIN STATION

Destroy Train (disponibili)
• Beesus • Bireff
• Birdian
• Buffer
• Hafmargo
• Itemon
• Totten

UNDERGROUND LABORATORY

Prologo (disponibili)
• Stocchu • Clocpah
• Stoccue • Nuppie
• Somack

Retrieve Data
• Bomga
• Itecle
• Sticker

--- Attaccano i nemici
--- Animal, prefisso "Bee- "
Beedle
Beefive
Beehoney
Beenet
Beesus
Beevoize

--- Salvano dai precipizi
--- Animal, prefisso "Bir- "
Birdian

Birfly
Birrair
Birsky
Birtack
Birtross

--- Assorbono i proiettili ed esplodono

--- Animal, prefisso "Bom- "

Bomga
Bomgu
Bompa
Bompu

--- Aumentano il tempo

--- Hacker, prefisso "Cloc- "

Clocka
Clocpah
Clocpooh
Clocta
Cloctch

--- Dimezzano i PV dei boss

--- Hacker, prefisso "Hafmar- "

Hafmarda
Hafmargo

--- Fanno ottenere oggetti

--- Hacker, prefisso "Ite- "

Itecle
Itemon
Itepon
Iteron
Itettle

--- Trasformano i nemici in Metall

--- Hacker, prefisso "M-or- "

M-orekka
M-orell
M-oria
M-orolli
M-orque

--- Paralizzano alcuni nemici

--- Animal, prefisso "Stick- "

Sticken
Sticker
Stickle
Stickon

--- Paralizzano tutti i nemici

--- Hacker, prefisso "Stoc- "

Stocchu
Stoccue

Stocpie
Stocpoh
Stoctto

--- Eliminano i nemici
--- Hacker, suffisso " -enite"
Eenite
Kenite

--- Ripristinano tutti i PV
--- Nurse, suffisso " -ick"
Coswick
Keick
Morick
Somack

--- Trasformano i proiettili in PV
--- Nurse, suffisso " -lar"
Motolar
Muelar
Rohelar
Tielar

--- Aumentano i PV
--- Nurse, suffisso " -ppie"
Lippie
Mippie
Nuppie
Reppie

--- Ripristinano alcuni PV
--- Nurse, suffisso " -reff"
Areff
Bireff
Dereff
Ereff
Fureff
Gireff
Greff
Hareff
Ireff
Sireff

--- Generano i Sub Tank
--- Nurse, suffisso " -tan"
Hapitan
Lubtan
Nebitan
Nutan

---- Altri bonus
Buffer
Gibber

Jackson
Ribbid
Shelter
Totten
Turbo
Winkie

.....

/-----\
| POTENZIAMENTI | [05PT]
\-----/

=== AUMENTO DI VITA ===

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

- Mippie (aumenta vita)
- Nuppie (aumenta vita)
- Reppie (aumenta vita)
- Lippie (aumenta vita)
- Winkie (raddoppia la vita)

=== SUB TANK ===

Questi oggetti sono contenitori ausiliari di energia e ne sono presenti quattro esemplari in tutto il gioco, ottenibili da determinati Cyber-elf di categoria Nurse. Dopo averne realizzato almeno uno, raccogliendo un Globo Arancione quando si possiede già il massimo di vita, i PV ripristinati verranno accumulati nel contenitore per poi essere utilizzati in seguito. Per riempire completamente un Sub Tank sono necessari otto Globi Arancioni piccoli. Una volta colmato un Sub Tank si passerà a quello successivo.

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

Un Sub Tank completamente pieno ripristina 30 PV. Una volta utilizzato, il contenitore viene svuotato del tutto, indipendentemente dai PV recuperati dal Robot.

I Cyber-elf che si trasformano in Sub Tank sono:

- Hapitan
- Lubtan
- Nebitan
- Nutan

.....

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

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

<><> NURSE <><>

1	2	3		
4	5	6	7	
8	9	10	11	12
13				16
	14	15		
17				21
	18	19	20	
22				25
	23	24		
26				27

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. Nuppie | 15. Nutan |
| 2. Winkie | 16. Dereff |
| 3. Mippie | 17. Ereff |
| 4. Reppie | 18. Tielar |
| 5. Morick | 19. Muelar |
| 6. Keick | 20. Rohelar |
| 7. Lippie | 21. Fureff |
| 8. Areff | 22. Greff |
| 9. Coswick | 23. Lubtan |
| 10. Motolar | 24. Nebitan |
| 11. Somack | 25. Hareff |
| 12. Bireff | 26. Ireff |
| 13. Sireff | 27. Gireff |
| 14. Hapitan | |

<><> ANIMAL <><>

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

- | | |
|--------------|--------------|
| 28. Turbo | 41. Birrair |
| 29. Shelter | 42. Bomgu |
| 30. Gibber | 43. Bompa |
| 31. Ribbid | 44. Beesus |
| 32. Buffer | 45. Stickle |
| 33. Birsky | 46. Bompu |
| 34. Birtack | 47. Sticken |
| 35. Birdian | 48. Beedle |
| 36. Birtross | 49. Beenet |
| 37. Birfly | 50. Beehoney |
| 38. Sticker | 51. Beefive |
| 39. Bomga | 52. Beevoize |
| 40. Stickon | |

<><> HACKER <><>

53	54	55		

- | | |
|------------|-------------|
| 53. Eenite | 66. Stoctto |
| 54. Totten | 67. Cloctch |
| 55. Kenite | 68. Itettle |

|| Alcuni soldati ribelli, tra cui il tecnico Milan, la scienziata Ciel ed il
|| suo cyber-elf Passy, stanno scappando dalle truppe di Neo Arcadia.
|| La differenza delle forze in campo è notevole e quasi tutti i fuggiaschi
|| vengono sbaragliati in pochi secondi.
||
|| Il gruppo di Ciel abbatte una parete, ritrovandosi così in una camera di
|| stasi dove riposa Zero, il leggendario eroe della guerra contro i Maverick.
|| Milan non riesce a disattivare il campo di forza che protegge il Robot ed
|| intanto le truppe di Neo Arcadia fanno irruzione nella sala. Il tecnico
|| rimane vittima dei proiettili nemici e Ciel rimane sola con Passy.
||
|| La Creatura sa che esiste un solo modo per risvegliare Zero: sfruttare il
|| suo potere di Cyber-elf per abbattere la barriera e riportare così in vita
|| l'eroe leggendario. Pur sapendo che ciò le costerà la vita, Passy si lancia
|| contro il campo di forza ed in un lampo di luce abbagliante Zero riprende a
|| vivere.

NEMICI

Flopper
Hoppider
• Kumoteru
• Pantheon Guardian
Pantheon Hunter
Securipider
(boss) Golem

CYBER-ELF

Clocpah
Nuppie
• Stocchu (Pantheon Guardian)
• Stoccue (Kumoteru)

TEMPO MASSIMO - 1'20

ELIMINAZIONI - 55

NOTE - non permettete che Ciel venga colpita

UNDERGROUND LABORATORY

In questa missione dovrete scortare Ciel sino al termine della località.
La scienziata non può morire ma ogni colpo subito da lei farà calare il
punteggio ottenuto una volta completato l'incarico. Zero può usare solo il
Proiettile Giallo dello Z-Buster e quindi sfruttate al massimo le sue
caratteristiche.

Una volta iniziata l'avventura, recatevi subito sulla sinistra dove troverete,
un po' coperta dalle macerie, la gabbia del cyber-elf CLOCPAH. Avanzate verso
est e fatevi strada tra i Pantheon Hunter. Questi nemici non apriranno il fuoco
e quindi potrete eliminarli facilmente. Più avanti incontrerete i Kumoteru:
grossi bozzoli che generano continuamente gli Hoppider, dei piccoli ragni.
I Kumoteru possiedono il cyber-elf STOCCUE. Gli altri aracnidi meccanici,
i Securipider, sono in grado sia di aprire il fuoco, sia di immobilizzare voi o
Ciel con la loro Ragnatela. Premete rapidamente tutti i pulsanti e direzioni
per liberarvi dalla presa ed eliminateli dalla distanza.

In seguito affronterete i Pantheon Guardian: questi soldati sono armati di
spada laser, il loro attacco possiede un ridotto raggio d'azione ed una volta
eliminati otterrete il cyber-elf STOCCHU. Oltre la breve discesa troverete
anche un Flopper. La sfera esplode se viene toccata oppure attaccata e la

detonazione può ferire i personaggi, ma anche i nemici. Sfruttate la cosa a vostro vantaggio per eliminare i Pantheon Guardian.

All'altezza del secondo Flopper troverete un'apertura nel soffitto. Per raggiungerla scivolote lungo il muro alla sua sinistra ed usate il Super Rimbalzo. Mentre siete in aria poi, voltatevi verso est e rimbalzate sul bordo dell'apertura per salirvi su ed entrare così nella rientranza. Qui è presente sulla sinistra la gabbia del cyber-elf NUPPIE. Dovrete essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

Tornate sul pavimento e proseguite lungo il percorso sino a trovare un vicolo cieco.

|| Ciel e Zero raggiungono una parete ed il pavimento crolla sotto i piedi
|| della scienziata. Il Robot l'afferra al volo e grazie alle sue capacità
|| riesce ad atterrare incolume. Sul fondo della località è situato un vecchio
|| laboratorio: forse al suo interno è presente anche un Trans Server, con il
|| quale poter tornare alla Base, e Ciel inizia subito a cercarlo.

Camminate verso destra sino a ritrovare la scienziata.

|| Il passaggio è ostruito dalle macerie ma all'improvviso Ciel viene catturata
|| da una mano meccanica. Zero la raggiunge subito, trovandola prigioniera di
|| un grosso androide. La scienziata supplica Zero di fuggire perchè la sua
|| arma non possiede la potenza necessaria ad abbatterlo. Il Robot però non si
|| scoraggia ed è pronto ad affrontare il suo avversario.

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

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Laser inferiore [2 PV]
il Golem emette verso il basso un laser dalla bocca, facendolo ruotare in senso orario. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nell'angolo di nord ovest della stanza.
2. Laser superiore [2 PV]
+ Macerie [2 PV]
il Golem emette frontalmente un laser dalla bocca, facendolo ruotare in senso orario. Dopo alcuni istanti, dal soffitto cadranno cinque blocchi di macerie, disponendosi casualmente su due file orizzontali. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare sia il Laser che i blocchi, è necessario posizionarsi molto vicino al boss.
3. Carica [3 PV]
dopo aver fatto cadere i blocchi di macerie, il Golem si lancia in avanti, distruggendoli. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente posizionarsi il più possibile vicino alla parete sinistra.
- . Contatto [2 PV]

Il Golem è un enorme androide bianco. Il nemico non è molto rapido nè

particolarmente aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il suo volto e durante lo scontro dovete evitare di colpire Ciel, immobilizzata nella mano sinistra del boss. Posizionatevi sempre nell'angolo di nord ovest e da qui lasciatevi scivolare per raggiungere l'altezza necessaria a colpire il volto del Golem. Non appena il boss passa all'attacco, siate rapidi nello spostarvi vicino a lui, nel caso esegua il Laser superiore, e poi tornate a scivolare lungo la parete per riprendere a colpirlo. Potete anche sfruttare le Macerie, posizionandovi sulla fila più alta di esse, per raggiungere l'altezza adatta per danneggiare il Golem. Dopo alcuni secondi di battaglia partirà un filmato.

|| Zero non riesce ad avere la meglio del suo avversario, ma un alleato
|| misterioso gli dona un'arma in grado di aiutarlo.

Raccogliete la Z-SABER. Aspettate che il Golem faccia cadere le Macerie, oppure usate il Super Rimbalzo dalla parete sinistra, per arrivare all'altezza del suo volto e colpirlo con la spada laser. Una volta fatto, il Golem verrà sconfitto automaticamente. Volendo, è anche possibile eliminarlo con lo Z-Buster, continuando a danneggiarlo con questa arma, ma il procedimento richiederà molto più tempo.

|| La ragazza ringrazia Zero ed ora ne ha la conferma: lui è proprio l'eroe
|| leggendario che stavano cercando. Il Robot tuttavia non riesce ancora a
|| ricordare neanche il suo nome, probabilmente a causa della prolungata
|| inattività. Ciel invita Zero ad entrare nella camera accanto.

Raggiungete la ragazza per trovare un Trans Server: questo dispositivo vi serverà per equipaggiare i Cyber-elf e soprattutto per spostarvi tra le varie località. Posizionatevi sul Trans Server, premete la direzione Su e scegliete "Return to Base" per uscire dall'Underground Laboratory.

=====
02 // IL COVO DEI RIBELLI (Resistance Base) [06M02]
=====

|| In questa località si rifugiano tutti i Reploid in fuga da Neo Arcadia.
|| Il vecchio compagno di avventure di Zero, X, ha iniziato una feroce guerra
|| contro tutti i Reploid, accusandoli di essere dei Maverick, e facendoli
|| smantellare. Tutte le speranze dei ribelli sono ora riposte in Zero.

CYBER-ELF
Beevoize
Fureff

RESISTANCE BASE

Scegliete una voce qualsiasi ("Ok" oppure "No Way") e, una volta terminato il dialogo con Ciel, potrete esplorare la Base. In un qualsiasi momento del gioco, ricevendo un giudizio globale pari ad S oppure ad A, potrete superare la porta alle spalle di Ciel ed entrare nella sua stanza, dove troverete la gabbia del cyber-elf BEEVOIZE.

Muovendovi liberamente all'interno della località farete la conoscenza del personale della Base, tra cui la piccola Alouette (corridoio più a nord ovest), l'anziano Andrew (corridoio più a sud ovest), l'ingegnere Cerveau (Laboratorio) ed il grosso Hibou (corridoio più a sud est). Quest'ultimo ostruirà il passaggio e, quando gli darete 250 Energy Crystal, potrete accedere allo stanzino ed ottenere il cyber-elf FUREFF.

Nella zona esterna della Base non c'è nulla di interessante. Recatevi invece nel corridoio "Trance", dove potrete accedere ad un Trans Server. Usatelo per tornare all'Underground Laboratory.

UNDERGROUND LABORATORY

Una volta qui, recatevi nella zona dove sono presenti i Kumoteru e lasciate che producano Hoppider. Eliminate a ciclo continuo tutti i vari ragni meccanici sino a quanto sia lo Z-Buster che la Z-Saber raggiungeranno il livello massimo. Ricordatevi di cambiare gli attacchi usati per eliminare gli Hoppider per sbloccare i vari livelli, soprattutto con la Z-Saber. Il procedimento richiederà circa un quarto d'ora ma in questo modo sarà molto più semplice affrontare le missioni successive, inoltre vi permetterà di accumulare un discreto numero di Energy Crystal, utili per nutrire i Cyber-elf. Tornate poi alla Resistance Base e parlate con Ciel per iniziare l'incarico successivo.

=====

03 // Missione 'SAVE REPLOIDS' (Disposal Center) [06M03]

=====

"Io vorrei che tu distruggessi il Disposal Center, dove i nostri compagni vengono smantellati a ciclo continuo. Anche mentre sto parlando, stanno smantellando chiunque venga accusato ingiustamente di essere un Maverick. Per evitare ulteriori perdite di vite Replid, ti prego, distruggi l'impianto nemico..."

NEMICI

Carryarm
Contrainer
Pantheon Flyer
• Pantheon Hunter
• Spiking
• Totem Cannon
(boss) Aztec Falcon

CYBER-ELF

• Birsky (Spiking)
Clocpooh
• Gibber (Totem Cannon)
• Gireff (Pantheon Hunter)
Mippie

TEMPO MASSIMO - 2'30

ELIMINAZIONI - 37

DISPOSAL CENTER

Avanzate verso destra ed il primo nemico che si farà avanti sarà lo Spiking. Questa sfera ricoperta di spine rotola molto velocemente e dovrete essere rapidi nell'oltrepassarla con il salto, mentre per eliminarla usate il Super Fendente della Z-Saber. Lo Spiking possiede il cyber-elf BIRSKY.

Ignorate la scala verso il basso, la quale conduce ad una località che per ora non potete esplorare, e proseguite lungo il percorso. Più avanti ritroverete il Pantheon Hunter, che questa volta apriranno il fuoco contro di voi. Superate la loro raffica con un salto ed eliminateli con la Z-Saber per ottenere il cyber-elf GIREFF.

Oltrepassate le spine, sino a raggiungere un edificio diroccato sul quale affronterete diversi Pantheon Hunter. Giunti in cima, salite sulla gru e saltate verso destra per trovare un dispositivo atmosferico, il Contrainer. La sua caratteristica è quella di poter invertire la direzione verso la quale

soffia il vento, indicata da una freccia al centro del nemico. Eliminatelo con lo Z-Buster e dovrete affrontare poi un Pantheon Flyer. Questo soldato volante può essere un nemico ostico da affrontare quindi cercate di colpirlo con i vostri proiettili o con il Super Fendente della Z-Saber, se dovesse avvicinarsi molto.

Portatevi in cima al palazzo giallo diroccato, scattate e saltate in direzione est. Mentre siete in aria, usate lo Z-Buster per distruggere la gabbia della Creatura poi ripetete il salto per raccogliere il cyber-elf MIPPIE. Il balzo richiede una notevole precisione e, nel caso non riusciate ad ottenere la Creatura al primo tentativo, posizionatevi sul pavimento, in corrispondenza del gancio ed attendete alcuni secondi affinché il Cyber-elf si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

Lungo il percorso ora troverete il Totem Cannon. Questo nemico, formato da più blocchi, si rigenera di continuo perciò è impossibile eliminarlo del tutto. Distruggetelo solo per ricevere il cyber-elf GIBBER e poi oltrepassatelo senza più affrontarlo. Fatevi strada tra i vari avversari, arrivando così all'interno di un altro edificio danneggiato. Salite le varie scale, distruggendo il Contrainer posizionato in cima, ed iniziate la discesa attraverso le varie rampe.

Sulla destra noterete una gabbia situata su una sporgenza, assieme ad una Vita Bonus. Posizionatevi il più vicino possibile alla parete che vi separa da essa ed usate il Super Fendente della Z-Saber. L'onda d'urto attraverserà il muro e sarà in grado di distruggere la gabbia. Una volta fatto, raggiungete il pavimento, al di sotto della sporgenza, ed attendete alcuni secondi affinché il cyber-elf CLOCPOOH si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

Superate la seconda serie di spine ed i nemici rimanenti sino a raggiungere alla porta che vi condurrà alla stanza del boss.

|| Zero trova il capo del Disposal Center posizionato su una piattaforma che
|| cala lentamente. In basso invece sono imprigionati alcuni Replid che
|| rischiano di rimanere schiacciati dalle spine poste al di sotto della
|| pedana. Non c'è tempo da perdere!

*** AZTEC FALCON *** <> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Frecce [3 PV]
Aztec Falcon scaglia frontalmente una serie di frecce, ad altezze diverse. I dardi rimangono attivi per alcuni istanti dopo essersi conficcati nel muro e causano danni sino a quando non svaniscono. Per evitare questa tecnica è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.
2. Raffica [3 PV]
Aztec Falcon si aggrappa alla parete e scaglia verso il basso tre frecce ad angolazioni differenti. I dardi rimangono attivi per alcuni istanti dopo essersi conficcati nel muro e causano danni sino a quando non svaniscono. Per evitare questa tecnica è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.
3. Magnete [3 PV]

Aztec Falcon apre la sua ala attirando a sè il personaggio. Nel caso in cui riesca ad afferrarlo, il boss si lancia contro la parete, facendo sbattere violentemente Zero su di essa. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi il più possibile da Aztec Falcon. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

4. Terremoto [3 PV] (giudizio S:A)

Aztec Falcon si aggrappa alla parete per poi colpire violentemente il pavimento, generando scariche elettriche che si muovono lungo il perimetro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi all'angolo opposto del boss e schivare le scariche elettriche saltando.

. Contatto [3 PV]

Aztec Falcon è un volatile antropomorfo dalle lunghe ali. Il nemico è molto agile e possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro, la pedana si abbasserà gradualmente e dovrete eliminare il boss prima dello scadere del tempo, pena il fallimento della missione. Preparate il Super Fendente della Z-Saber e posizionatevi su una parete. Attendete che il boss vi venga incontro, saltate verso il centro della stanza, voltatevi verso di lui e rilasciate la tecnica mentre Aztec Falcon si aggrappa alla parete. Dopodichè, recatevi dal lato opposto della stanza e caricate nuovamente il Super Fendente, usando la stessa strategia. Con questo metodo, l'unico attacco a cui dovrete fare attenzione sarà il Terremoto, il quale potrà colpirvi anche mentre vi trovate sulla parete.

Raccogliete il CHIP FULMINE ed usate il Trans Server presente nella stanza accanto per tornare alla Resistance Base.

=====

04 // INTERMEZZO [@6M04]

=====

Ciel vi consegnerà l'ESCAPE UNIT, che vi permetterà di abbandonare la missione. Facendolo, però, essa risulterà fallita e non potrete più riprovarla. Recatevi dal vecchio Andrew ed ascoltate la sua storia. Scegliete prima la voce "Yes, I am" e successivamente "No, not at all" per completare il dialogo e ricevere da lui il cyber-elf CLOCKA.

Da adesso in poi, parlando con Ciel, è possibile scegliere liberamente quale missione affrontare. L'ordine presente in questa soluzione è stato realizzato sfruttando le debolezze elementali dei vari boss incontrati.

=====

05 // Missione 'RETRIEVE DATA' (Underground Laboratory) [@6M05]

=====

"Ricordi il luogo dove ci siamo incontrati? Siamo stati costretti a fuggire quella volta, ma le mie ricerche dicono che là sono ancora custodite informazioni importanti. I nemici cercheranno di ottenerle prima di te... Vai e recuperale prima che sia troppo tardi..."

NEMICI

Crush Roller

CYBER-ELF

• Bomga (Flopper)

- Flopper
- Sticker (Seal Cannon)
- Ray Blade
- Itecle (Maha Ganeshariff)
- Seal Cannon
- Securipider
- (boss) Maha Ganeshariff

TEMPO MASSIMO - 3'20

ELIMINAZIONI - 19

UNDERGROUND LABORATORY

Prima di cominciare la missione, sappiate che in seguito non potrete più esplorare completamente questa località, quindi se in precedenza non avete raccolto i due Cyber-elf contenuti nelle gabbie (rientranza sul soffitto e stanza del risveglio) questa è l'ultima occasione per farlo.

Vi ritroverete sul fondo dell'Underground Laboratory, dove avete affrontato il Golem. Risalendo il condotto verticale troverete i Ray Blade. I dispositivi rotanti vi danneggeranno con i loro fasci laser: immobilizzatevi con un attacco caricato, sfruttando il Chip Fulmine, per immobilizzarli per qualche istante e superarli così più facilmente.

In cima troverete di nuovo i Flopper. Questa volta potrete ottenere il cyber-elf BOMGA eliminando le sfere esplosive. Più avanti incontrerete i Seal Cannon, in possesso del cyber-elf STICKER. I carrarmati verdi sono nemici molto ostici perchè si muovono lungo le pareti e aprono il fuoco direttamente contro di voi. Usate l'Attacco Rotante della Z-Saber per eliminarli in pochi istanti. In seguito affronterete i Crush Roller: rimanete oltre la portata del loro rullo compressore e colpitelo ripetutamente con lo Z-Buster.

Fatevi strada tra i vari nemici sino a raggiungere la stanza del boss.

 *** MAHA GANESHARIFF *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
 forte : Fuoco
 immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Manate rapide [5 PV]
 Maha Ganeshariff avanza gradualmente attaccando con rapidi affondi della mano. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.
2. Pendolo [4 PV]
 Maha Ganeshariff si aggancia al soffitto ed inizia ad oscillare per poi lanciarsi in avanti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario passare al di sotto del boss usando lo Scatto, quando questi si trova nel punto più alto della sua oscillazione.
3. Carica [4 PV]
 + Bombe [4 PV]
 Maha Ganeshariff si lancia in avanti, rotolando a gran velocità ed inoltre rilasciando una serie di bombe. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss con un salto facendo attenzione a non venire a contatto con le Bombe. Al termine dell'attacco,

Maha Ganeshariff balzerà all'indietro, dopo aver urtato una parete.

4. Zanne boomerang [2 PV] (giudizio S:A)

Maha Ganeshariff scaglia una sua zanna come se fosse un boomerang.

La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro alla zanna, passandoci da sotto con lo Scatto, per poi oltrepassarla saltando quando tornerà indietro. Il boss è in grado di scagliare anche due zanne in successione.

. Contatto [4 PV]

Maha Ganeshariff è un grosso androide rotondo dal volto di elefante. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Il suo unico punto vulnerabile è la testa, perciò dovrete essere precisi nell'attaccare. Colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster, aprendo il fuoco mentre saltate, oppure rilasciate il Super Fendente della Z-Saber ai piedi del boss. L'onda d'urto di questa tecnica sarà comunque in grado di arrivare al suo volto, danneggiandolo. Dopo ogni attacco, allontanatevi subito da Maha Ganeshariff perchè potrete avere bisogno di molto spazio per evitare il suo prossimo assalto. Una volta terminato, riprendete la strategia offensiva.

Dopo aver sconfitto il boss, riceverete il cyber-elf ITECLE. Adesso si attiverà il sistema di autodistruzione della località: dovrete fuggire via senza farvi schiacciare dalle macerie, o morirete all'istante. Usate ripetutamente lo Scatto verso destra e, lungo il percorso, appariranno delle porte di metallo in corrispondenza delle colonne viola. Abbattetele rapidamente tramite il Triplo Fendente della Z-Saber e, una volta scesi nel lungo condotto, sarete al sicuro.

Tornati alla Resistance Base, recatevi da Cerveau per ricevere l'arma TRIPLE ROD. In seguito parlate nuovamente con Andrew: scegliete "Okay, I will" e poi "No, I don't" per ricevere 500 Energy Crystal al termine del dialogo.

=====

06 // Missione 'DESTROY TRAIN' (Train Station) [6M06]

=====

"Vogliamo distruggere il treno merci nemico per tagliare i loro rifornimenti. Basandoci sulle informazioni delle nostre spie... il treno nemico sta caricando del materiale presso il vecchio binario. Bisogna attaccare adesso. Aiutaci a distruggere quel treno."

NEMICI

- Crush Roller
Gli-Eye
- Kerberos
- Metarook
Pantheon Flyer
- Pantheon Warrior
- Raven
Seal Cannon
- (boss) Pantheon Core

CYBER-ELF

- Beesus (Metarook)
- Birdian (Raven)
Bireff
- Buffer (Pantheon Warrior)
- Hafmargo (Crush Roller)
- Itemon (Kerberos)
- Totten (Pantheon Core)

TEMPO MASSIMO - 2'30

ELIMINAZIONI - 19

Scendete le scale e proseguite verso destra. Sulla sinistra è presente invece una Vita Bonus, all'interno di una rientranza nel primo precipizio. Il primo nemico che incontrerete sarà un Gli-Eye. Questo androide volante cercherà di venirvi continuamente a contatto, perciò colpitelo dalla distanza con lo Z-Buster. Successivamente dovrete affrontare i Kerberos, in possesso del cyber-elf ITEMON. Le piccole moto sono molto rapide ed aggressive e per eliminarle rapidamente usate il Super Fendente della Z-Saber.

Fate attenzione ai due Seal Cannon sul soffitto e più avanti troverete dei cavi elettrici scoperti. Colpendoli con la Z-Saber potrete accorciarli e renderli così meno pericolosi da oltrepassare. Proseguite verso destra sino a raggiungere un lungo condotto che attraversa sia il soffitto che il pavimento. Scalatene la parete sino ad arrivare in una rientranza in alto a sinistra, dove è situata la gabbia del cyber-elf BIREFF assieme ad un Globo Arancione medio. Tornate sul pavimento ed entrate nella stanza accanto, in cui è presente il mini boss Metarook.

Il Metarook è un androide munito di cingoli, scudo e sfera chiodata. Il nemico non è molto rapido ed è discretamente aggressivo. Il suo punto vulnerabile è il nucleo arancione presente nella sua parte inferiore e per colpirlo bisogna fare in modo di esporlo. Ciò accade automaticamente quando il Metarook esegue la sua Raffica oppure può essere causato colpendo la testa del nemico con un Attacco Caricato. In questo modo il Metarook si inclinerà all'indietro e si potrà liberamente attaccare il suo nucleo. Per eliminare rapidamente il mini boss fatelo prima inclinare usando la Sfera Possente dello Z-Buster e poi colpitelo ripetutamente con la Z-Saber per infliggergli danni ingenti. Una volta sconfitto riceverete il cyber-elf BEESUS. Avanzate in direzione est sino a salire a bordo del treno.

Ora avrete tre minuti per completare l'incarico, pena il fallimento della missione. Fate attenzione a non cadere tra un vagone e l'altro perchè morireste all'istante. A bordo del treno incontrerete subito un Pantheon Warrior. Il soldato è in grado di respingere i proiettili dello Z-Buster perciò storditelo con il Chip Fulmine, tramite il Super Fendente della Z-Saber, e poi colpitelo ripetutamente per ricevere da lui il cyber-elf BUFFER.

Sul vagone successivo potrete procedere sia in cima ad esso che al suo interno. Nel primo caso troverete due Pantheon Warrior e due Raven. Questo nemico volante scaglia i suoi missili per poi fuggire via: siate rapidi a colpirlo con un Attacco Caricato e riceverete da lui il cyber-elf BIRDIAN. All'interno del vagone invece sono presenti un Pantheon Warrior ed un Crush Roller: da questo ultimo avversario ora dovrete ottenere il cyber-elf HAFMARGO. Continuate lungo il percorso sino a raggiungere la stanza del boss.

*** PANTHEON CORE *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Pistoni [morte]
Pantheon Core solleva uno o più pistoni del pavimento, facendo urtare il personaggio contro le spine che compaiono sul soffitto. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi subito dai Pistoni, non appena questi iniziano ad alzarsi.

2. Fiammata [4 PV]

Pantheon Core emette una fiammata dal suo cannone, che può essere lunga o corta. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi vicino alla parete sinistra della stanza.

3. Trappola [nessuno] (giudizio S:A)

Pantheon Core avanza gradualmente verso sinistra, riducendo lo spazio a disposizione del personaggio per schivare gli attacchi. Durante lo spostamento, tutto il soffitto verrà ricoperto di spine.

. Contatto [2 PV]

Pantheon Core è un nucleo comandato da un soldato Pantheon. Il boss si sposta raramente dalla sua posizione sul lato destro della stanza ed è abbastanza aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il soldato situato al centro del nucleo. Rimanete lontani dal Pantheon Core e colpitelo ripetutamente con la Sfera Possente dello Z-Buster, sfruttando la debolezza elementale del boss. Siate rapidi a spostarvi da un Pistone all'altro quando questi si attivano, in modo tale da evitare di venire a contatto con le spine sul soffitto.

Dopo aver sconfitto il boss, riceverete il cyber-elf TOTTEN. Tornati alla Resistance Base, recatevi da Cerveau per ricevere la quarta ed ultima arma di Zero: lo SHIELD BOOMERANG.

=====
07 // Missione 'OCCUPY FACTORY' (Factory) [66M07]
=====

"Sfortunatamente le nostre scorte di energia si stanno esaurendo...
Se potessimo utilizzare la fabbrica abbandonata, potremmo produrre nuova energia... Ma il boss a guardia della fabbrica è troppo potente per noi...
Lo potresti distruggere per noi?"

- | | |
|---------------------|----------------------------|
| NEMICI | CYBER-ELF |
| • Barrier Counter | • Beenet (Barrier Counter) |
| • Cannon Hopper | Greff |
| Carryarm | Motolar |
| Flopper | Nutan |
| • Securipider | • Ribbid (Cannon Hopper) |
| Top Gabyoall | • Stickle (Securipider) |
| (boss) Guard Orotic | Winkie |

TEMPO MASSIMO - 3'00
ELIMINAZIONI - 23

FACTORY

Avanzate verso destra e vi verranno incontro i Barrier Counter. Questi nemici possono assorbire qualsiasi tecnica con il loro scudo frontale per poi contrattaccare con una sfera di fuoco: per eliminarli, colpiteli alle spalle, non appena si sono voltati e riceverete il cyber-elf BEENET. Più avanti sono presenti i Top Gabyoall: non è possibile distruggere queste trottole rosa ma solo immobilizzarle per qualche istante dopo averle colpite.

Il percorso ora si divide in due: quello aereo e quello terrestre.

+-- Percorso terrestre --+

All'interno dell'edificio troverete i Cannon Hopper, nemici che scagliano raffiche di proiettili saltando dal pavimento al soffitto. Distruggeteli per ottenere il cyber-elf RIBBID. Più avanti troverete un bersaglio verde mobile: nel caso in cui veniate inquadrati, in fondo al cammino inizierà a chiudersi il passaggio ed avrete circa quindici secondi per raggiungere l'altra estremità pena la perdita di una vita. Lungo la strada affronterete i Securipider, da cui ora potrete ricevere il cyber-elf STICKLE. Salite le scale per ricongiungervi con l'altro percorso.

+-- Percorso aereo --+

Muovetevi da un tubo all'alto, verso nord ovest, e distruggete il Flopper. Camminate poi sulla rampa sottile e salite in cima al reattore. Eliminate le altre sfere esplosive e saltate di reattore in reattore sino a raggiungere una sporgenza. Abbattete la griglia grigia e distruggete le diverse ventole sino a trovare la gabbia del cyber-elf GREFF ed uscire poi dall'altro lato per ricongiungervi con l'altro percorso.

Proseguite verso destra e, giunti alla pedana, colpite il pulsante porpora sulla parete per iniziare la discesa. Fate attenzione ai Securipider ed al termine del sentiero troverete una serie di Carryarm che impugnano delle travi: salite su di essi e lasciatevi trasportare. Lungo il percorso, non fatevi colpire dalle scintille dei bracci robotici e saltate da un Carryarm all'altro quando questi terminano la loro sezione.

Arrivati al secondo cambio di veicolo, è presente a nord un rettangolo di mattoni che contiene la gabbia di una Creatura. Saltate dal Carryarm, colpite la gabbia mentre siete in volo e scalate i mattoni per posizionarvi sulla piccola sporgenza in alto. Una volta qui, attendere che il cyber-elf WINKIE si alzi di quota per raccogliarlo facilmente.

Ritornate sui veicoli e salite le scale vicine al muro occidentale. Una volta al piano superiore, scalate la parete subito a destra sino ad arrivare alla piccola sporgenza su cui è situata la gabbia di una Creatura. Per raggiungerla scivoliate lungo il muro ed usate il Super Rimbalzo. Mentre siete in aria, voltatevi verso destra e rimbalzate sul bordo della piccola pedana per salirvi su ed ottenere il cyber-elf MOTOLAR. Dovrete essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

Tornate sul pavimento e procedete verso sinistra, facendo attenzione a non farvi colpire dai fasci laser. Prima di salire le scale che conducono al piano superiore, saltate sulla parete a sinistra e lasciatevi scivolare lungo di essa. In questo modo accederete in una rientranza nascosta dove è situata la gabbia del cyber-elf NUTAN. Per tornare indietro, scalate la stessa parete per tornare alle scale e proseguire nell'avventura. Arrivati in cima, entrate poi nella stanza del boss.

*** GUARD OROTIC *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Fiammata [4 PV]
le teste rosse del Guard Orotic emettono una fiammata. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.
 2. Globo elettrico [4 PV]
le teste verdi del Guard Orotic emettono una serie di globi elettrici verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi ai lati del boss.
 3. Testata [2 PV]
le teste gialle del Guard Orotic si lanciano verso il basso con una gran velocità. La tecnica possiede un discreto raggio d'azione e per evitarla è necessario posizionarsi ai lati del boss.
 4. Congelamento [nessuno]
le teste blu del Guard Orotic emettono un soffio in grado di congelare il personaggio, lasciandolo indifeso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dal ghiaccio.
 5. Raffica [1 PV] (giudizio S:A)
il Guard Orotic scaglia una raffica di proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi subito dal nemico ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
- . Contatto [2 PV]

Il Guard Orotic è composto da un nucleo centrale a cui sono agganciate quattro coppie di teste. Il nemico è discretamente agile ma non è molto aggressivo. Il suo punto debole è il nucleo centrale, che rimane vulnerabile solo mentre il boss attacca. Ad ogni turno, una coppia di teste si attiva ed esegue la sua tecnica, per poi richiudersi e passare alla coppia successiva. È possibile distruggere le singole teste, ma esse verranno poi ripristinate in automatico. Nel caso in cui il boss esegua la Raffica, rimanete immobili, proteggetevi con lo Shield Boomerang ed intanto caricate il Super Fendente della Z-Saber. Non appena si attiva una coppia di teste, rilasciate la tecnica della spada laser sul nucleo del Guard Orotic ed allontanatevi subito dal boss. Tornate in posizione difensiva e riprendete l'attacco solo all'attivazione delle teste successive.

Una volta sconfitto, raccogliete il CHIP FUOCO.

=====

08 // Missione 'FIND SHUTTLE' (Desert) [6M08]

=====

"Pare che alcuni Replid prigionieri abbiano dirottato un aereo cargo nemico e siano fuggiti. Ma il velivolo è scomparso sopra al deserto... Potrebbero essere precipitati là e così abbiamo mandato una squadra di soccorso per loro... Tuttavia i nostri soldati stanno avendo difficoltà per via del gran numero di nemici presenti in zona... Non vorrei chiedertelo, ma andresti ad aiutarli?"

NEMICI

• Condoroid

CYBER-ELF

• Birfly (Condoroid)

- Pantheon Zombie
- Quicksand Mixer
- Sand Jaws
- Sand Snake
- Tech Twister
- (boss) Anubis Necromanceess III
- Itettle (Sand Snake)
- Lubtan
- M-oria (Anubis Necromanceess III)
- Stocpie (Sand Jaws)

TEMPO MASSIMO - 5'00

ELIMINAZIONI - 46

NOTE - non permettete che il soldato venga colpito

DESERT

Procedete verso sinistra e dalla sabbia spunterà il Sand Snake, in possesso del cyber-elf ITETTLE. Il serpente fa emergere solo la sua testa dalla sabbia, scaglia le sue Bombe e poi si nasconde nuovamente: colpitelo con la Z-Saber non appena compare. I nemici successivi invece, i Condoroid, si lanceranno in picchiata contro di voi: saltate loro incontro usando l'Attacco Rotante della Z-Saber per eliminarli facilmente ed ottenere il cyber-elf BIRFLY.

In seguito troverete alcune tagliole sulla sabbia, i Sand Jaws. Per via delle ridotte dimensioni, è difficile attaccarli sempre con precisione, per cui in caso di difficoltà eliminateli rimbalzando più volte su di essi, colpendoli con l'Affondo Aereo del Triple Rod, direzionato verso sud. Riceverete da loro il cyber-elf STOCPIE.

Più avanti, all'interno di una duna, saranno presenti le sabbie mobili generate dal Quicksand Mixer: distruggetelo nello stesso modo usato per i Sand Jaws. Eliminate tutti questi dispositivi che producono sabbie mobili perchè ciò sarà utile in seguito. Successivamente arriverete in una zona dove sono edificate alcune colonne collegate tra di loro da mattoni fragili. Saltate su di essi e, prima che si sbriciolino, raggiungete il punto più a nord ovest per trovare la gabbia del cyber-elf LUBTAN. Nella parte bassa invece dovrete distruggere altri Sand Jaws ed un Quicksand Mixer.

Superate l'elicottero distrutto per affrontare poi i Tech Twister. Il nemico rimane al centro del vortice generato, protetto dai detriti che gli ruotano attorno: rimanete fuori della sua zona di influenza e colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster. Arrivati nell'ultima parte del deserto affronterete il boss.

 *** ANUBIS NECROMANCEESS III *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fuoco
 forte : Ghiaccio
 immune : Fulmine

ATTACCHI

1. Bastone rotante [4 PV]
 Anubis Necromanceess III scaglia il suo bastone verso il basso. L'arma ruota sul posto mentre il boss sparisce dallo schermo. Dopo alcuni istanti, Anubis Necromanceess III ricompare dall'altro lato ed il bastone tornerà nelle sue mani. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nella zona dove ricomparirà il boss.

2. Mura di sabbia [4 PV]

+ Spine [2 PV]

Anubis Necromance III svanisce e dal suolo si generano coppie di colonne, munite di spine che cercheranno di schiacciare il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare le colonne ed oltrepassarle per non venire a contatto con le spine. In alternativa, può essere sufficiente portarsi all'esterno del punto in cui stanno per emergere le colonne.

3. Evocazione Zombie [nessuno]

Anubis Necromance III evoca una coppia di Pantheon Zombie i quali si muoveranno lentamente verso il personaggio. Usare il Super Fendente della Z-Saber, assieme al Chip Fuoco, per distruggerli all'istante.

4. Bastone boomerang [4 PV] (giudizio S:A)

Anubis Necromance III scaglia il suo bastone verso il basso e l'arma prima si muove parallelamente al suolo per poi tornare nelle mani del boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima oltrepassare il bastone saltando, poi posizionarsi subito sotto il boss.

. Contatto [4 PV]

Anubis Necromance III è un faraone volante munito di bastone. Il boss non attacca mai in prima persona ma lascia che sia la sua arma ed i mostri da lui evocati a farlo. Il faraone rimane immobile su un lato della zona ed è quindi sempre vulnerabile agli attacchi. Evitate l'assalto del suo bastone e colpite il boss con il Super Fendente della Z-Saber, assieme al Chip Fuoco, in modo tale da causargli danni ingenti. Una volta che vengono evocati i Pantheon Zombie, smettete di attaccare Anubis Necromance III e concentratevi su questi altri nemici. Dopo aver subito diversi danni, il boss svanirà, facendo poi comparire le Mura di sabbia. Siate precisi nell'oltrepassarle ed intanto preparate il Super Fendente della Z-Saber per essere subito pronti a colpire nuovamente il boss quando questi tornerà sullo schermo.

Una volta sconfitto, riceverete il cyber-elf M-ORIA. Procedete in direzione ovest sino a trovare un Replid sopravvissuto. Adesso dovrete scortare il soldato sino alla Resistance Base, ripercorrendo tutta la località appena esplorata.

Il Replid può subire circa una decina di colpi prima di morire e la sua dipartita equivarrà al fallimento della missione. Il soldato cammina lentamente e si fermerà nel caso in cui vi allontaniate troppo da lui. Inoltre il Replid non è in grado di attaccare o di difendersi quindi dovrete anche proteggerlo dai nemici presenti. Ricordatevi che lo Shield Boomerang è in grado di bloccare le Bombe scagliate dai Sand Snake. L'incarico avrà termine una volta tornati al cancello della Resistance Base.

=====
09 // Missione 'DEFEND RESISTANCE BASE' (Disposal Center) [@6M09]
=====

"Un enorme Mechaniloid nemico si sta avvicinando alla base. Se non facciamo qualcosa, distruggerà la base in poco tempo!! Proteggete l'ingresso della base a qualunque costo! Zero! Aggiralo ed attaccalo alle spalle... Questo ci farebbe guadagnare tempo... Sei la nostra unica speranza..."

NEMICI

- Gli-Eye

CYBER-ELF

- Birtack (Gli-Eye)

• (boss) Hittite Hottide

• Stoctto (Hittite Hottide)

TEMPO MASSIMO - 2'00

ELIMINAZIONI - 28

DISPOSAL CENTER

Questa missione è composta esclusivamente da un lungo scontro con il boss.
Vi ritroverete nella zona dove era presente il Trans Server. Superate la stanza
in cui avete affrontato Aztec Falcon e una volta fuori troverete il boss.

*** HITTIDE HOTTIDE ***

<> PV	<>	(lo scarico)	ELEMENTI
<> PV	48 <>	(il lanciamissili)	debole : nessuno
<> PV	32 <>	(il dorso)	forte : nessuno
<> PV	32 <>	(i soldati)	immune : nessuno

TOT 248

ATTACCHI

1. Trivelle [morte]
venendo a contatto con le trivelle poste nella parte frontale del nemico si perderà istantaneamente la vita. Per questo motivo è necessario rimanere sempre dietro il boss.
 2. Mine trottola [1 PV]
Hittite Hottide rilascia dietro di sé una serie di mine sul pavimento che esplodono al contatto con il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente superare le mine saltando oppure è possibile farle esplodere colpendole con la Z-Saber.
 3. Missili [1 PV]
Hittite Hottide lancia verso l'alto una serie di missili che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dai missili oppure è possibile farli esplodere colpendoli con le armi.
 4. Generazione Gli-Eye [nessuno]
Hittite Hottide rilascia dal suo dorso tre Gli-Eye per volta, i quali si scagliano contro il personaggio. Usare l'Attacco Rotante della Z-Saber per distruggerli in volo.
 5. Bombe Pantheon [2 PV] (giudizio S:A)
+ Raffica Pantheon [1 PV] (giudizio S:A)
+ Trappola Pantheon [nessuno] (giudizio S:A)
dopo aver aver distrutto le tre parti del boss, dalla botola potranno comparire tre tipi di soldato Pantheon. Il primo scaglia due bombe verso il basso: allontanarsi dal nemico per non subire danni. Il secondo esegue una rapida raffica di proiettili contro il personaggio: rimanere lontani dal boss oppure usare lo Shield Boomerang per proteggersi. Il terzo spara una sfera azzurra in grado di intrappolare il personaggio: colpirla più volte con la Z-Saber per abbatterla.
- . Contatto [1 PV]

Hittite Hottide è un grosso veicolo rosso per la trivellazione. Il boss non è

molto rapido e avanza costantemente verso sinistra. A differenza delle altre battaglie, in questo caso non è visibile la barra di vita del boss inoltre bisognerà sconfiggerlo prima che raggiunga il cancello della Resistance Base, posto all'estremità occidentale del Disposal Center. Hittite Hottide possiede tre punti deboli, che sono quelli dai quali scaglia i suoi attacchi: lo scarico posteriore da cui rilascia le Mine, la botola sul dorso che fa fuoriuscire i Gli-Eye ed il lanciamissili. Distruggete i nemici volanti per ottenere il cyber-elf BIRTACK e rilasciate in volo il Super Fendente della Z-Saber per colpire con un unico attacco sia lo scarico che la botola. Per attaccare invece il lanciamissili usate la Sfera Possente dello Z-Buster dalla distanza mentre saltate, oppure rilasciate il Super Fendente della Z-Saber sul pavimento in modo tale che l'onda d'urto colpisca il bersaglio.

Non abbattete subito il boss bensì permettetegli di raggiungere il grande palazzo giallo in rovina, in modo tale che scavi una galleria al suo interno. Nella parte destra del tunnel è presente un condotto sul pavimento, su cui è presente una Vita Bonus. Ora non potrete ancora accedervi ma esso diverrà importante in seguito. Una volta liberato questo ingresso, tornate all'attacco. L'ultimo ostacolo per eliminare il boss è dato dai tre soldati Pantheon che compariranno a turno dalla botola dei Gli-Eye. Fate attenzione soprattutto a quello in grado di scagliare la sfera azzurra e colpiteli con il Super Fendente della Z-Saber per eliminarli rapidamente.

Una volta distrutto Hittite Hottide, riceverete il cyber-elf STOCTTO.

=====
10 // Missione 'FIND HIDDEN BASE' (Hidden Base) [6M10]
=====

"Abbiamo ricevuto un'informazione riguardo la presenza di una base segreta nemica, da qualche parte nel deserto, dove sarebbero imprigionati alcuni Replid... Abbiamo provato a localizzarla, ma... Se esiste questa base segreta e se dei Replid sono tenuti prigionieri, allora dobbiamo trovarli il prima possibile. Troverai la posizione della base? Devono essere da qualche parte nel deserto...!"

- | NEMICI | CYBER-ELF |
|---------------------------|--------------------------------|
| • Battle Turtle Bros | Nebitan |
| Cameloid | M-orell |
| Condoroid | • Shelter (Battle Turtle Bros) |
| Flopper | |
| Gli-Eye | |
| Pantheon Guardian | |
| Pantheon Warrior | |
| Quicksand Mixer | |
| Sand Snake | |
| Top Gabyoall | |
| (boss) Blizzack Staggroff | |

TEMPO MASSIMO - 4'16
ELIMINAZIONI - 37

HIDDEN BASE

Arrivati nel deserto, proseguite verso sinistra facendovi strada tra i nemici. Tra di essi ci sarà anche il Cameloid. Storditelo con lo Z-Buster poi usate il

Prima di affrontare il boss, recatevi nel piano più alto e procedete verso destra, dove sono presenti i grossi tubi. Da qui saltate contro quelli che coprono la visuale sino a trovare una parete da scalare. Arrivati in cima troverete la gabbia del cyber-elf M-ORELL in una nicchia segreta. Procedete poi ad entrare nell'hangar dove vi attende il boss.

*** BLIZZACK STAGGROFF *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fuoco
forte : Ghiaccio
immune : Fulmine

ATTACCHI

1. Palla di neve [2 PV]
+ Spine [2 PV]

mentre è in aria, Blizzack Staggroff scaglia una sfera di ghiaccio contro il personaggio. Toccando terra, essa si trasforma in una serie di spine. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dalla sfera inoltre è possibile distruggere le spine con le armi.

2. Missili [2 PV]

Blizzack Staggroff scaglia dalle sue spalle una serie di missili di ghiaccio con traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.

3. Balzo congelante [nessuno]

Blizzack Staggroff compie dei grandi salti, cercando di venire a contatto con il personaggio. Dal punto di atterraggio del boss si generano nubi in grado di congelare il personaggio, lasciandolo indifeso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dalla zona di atterraggio del boss. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dal ghiaccio.

4. Fascio laser [nessuno]

Blizzack Staggroff emette in orizzontale un ampio raggio laser che non causa danni ma bensì rallenta il personaggio, facendogli aderire dei piccoli cristalli, e lo allontana da sé. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. I cristalli svaniranno gradualmente con il passare dei secondi mentre, venendo spinti all'indietro, si potrà venire danneggiati dalle Spine prodotte dalle Palle di neve. Per evitare questo attacco è necessario colpire il boss con lo Z-Buster, in modo tale che lo interrompa una volta rimasto stordito.

5. Frecce di ghiaccio [2 PV] (giudizio S:A)

Blizzack Staggroff emette in orizzontale un ampio raggio laser che allontana il personaggio e contiene una serie di frecce di ghiaccio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare la parete opposta e portarsi fuori dal raggio, oppure colpire il boss con lo Z-Buster, in modo tale che lo interrompa una volta rimasto stordito.

- . Contatto [4 PV]

Blizzack Staggroff è un grosso bisonte antropomorfo. Il nemico possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. Il boss si sposta solo compiendo grandi

balzi e spesso attacca in volo. Rimanete ad una distanza media dal boss, in modo tale da poter controllare sempre i suoi movimenti, e tenete sempre pronta la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fuoco. Attendete che il boss atterri e rilasciate la tecnica per danneggiarlo.

Una volta sconfitto, raccogliete il CHIP GHIACCIO per completare la missione.

=====

11 // Missione 'RESCUE COLBOR' (Subway) [6M11]

=====

"Colbor, uno dei nostri compagni, ha detto che gli dispiace di non poter fare altro che contare su di te. Sembra che abbia trovato una strada sotterranea che conduca alla base nemica, ma abbiamo perso i contatti con la sua squadra. Mi auguro che lui stia bene... Se possibile, potresti andarlo a cercare?"

NEMICI

- Battle Turtle Bros
- Pantheon Flyer
- Pantheon Hunter
- Raven
- Top Gabyoall
- (boss) Sage Harpuia

CYBER-ELF

- Beedle (Sage Harpuia)
- Birtross (Pantheon Flyer)
- Dereff
- Morick
- Sireff

TEMPO MASSIMO - 2'30

ELIMINAZIONI - 15

SUBWAY

Una volta iniziata la missione, sulla sinistra troverete una porta che conduce nella zona sottostante. Al suo interno, procedete verso destra per trovare la gabbia del cyber-elf DEREFF. Tornati in alto, avanzate in direzione est per raggiungere le piattaforme. Qui affronterete i Pantheon Hunter ed i Pantheon Flyer, da cui ora potrete ottenere il cyber-elf BIRTROSS.

Proseguite poi fino a raggiungere la quinta pedana. Questa è composta da tre blocchi, di cui due consecutivi che crollano sotto il peso del personaggio, e su di essa è posizionato un Battle Turtle Bros. Fate cadere i due blocchi ed eliminare il nemico. Lasciatevi scivolare lungo l'estremità ovest del blocco rimanente e, una volta in caduta libera, muovetevi subito verso destra per atterrare sulla piccola base sottostante. Qui è situata la gabbia del cyber-elf SIREFF. Per tornare poi in alto, scattate e saltate verso sinistra per raggiungere la piccola base della pedana precedente, dove è presente anche una scala.

Tornate poi sulla pedana del Battle Turtle Bros e questa volta lasciatevi scivolare lungo l'estremità est del blocco rimanente. Rimbalzate verso sinistra per atterrare sulla piccola base sottostante più a sud della sesta pedana. Qui è situata la gabbia del cyber-elf MORICK. Per riportarvi sopra, scattate e saltate verso sinistra per ritornare sull'estremità da cui siete appena scivolati.

Continuate ad avanzare in direzione est, facendo attenzione ai Raven ed ai Top Gabyoall sino a raggiungere le piattaforme mobili. Da qui, usando il percorso superiore, dovrete saltare da una pedana all'altra, facendovi strada tra i vari Pantheon Hunter: usate lo Z-Buster per eliminarli dalla distanza. Più in basso

invece è presente una singola piattaforma che vi farà attraversare tutta la sezione senza correre alcun pericolo. Attivatela colpendola con l'Attacco Rotante della Z-Saber, eseguito sul posto, oppure con l'Affondo Aereo del Triple Rod, direzionato verso sud.

Giunti nell'ultima sezione affronterete il boss.

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

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Presa [6 PV]

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

2. Lama aerea [4 PV]

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

3. Primo fendente [2 PV]

+ Secondo fendente [2 PV]

+ Terzo Fendente [4 PV]

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

4. Satellite [2 PV]

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

5. Tornado [4 PV] (giudizio S:A)

Sage Harpuia genera due satelliti ai lati della zona che emettono ognuno un potente fascio di energia. Assieme a loro, il boss fa comparire un tornado in grado di spingere il personaggio verso i fasci di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi vicino ad un fascio e poi usare lo Scatto più volte per attraversare il tornado. Durante questo attacco non è possibile danneggiare il boss.

. Contatto [2 PV]

Sage Harpuia è uno dei quattro Guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta volando. Dovrete essere rapidi nel passare da un lato all'altro dello schermo per evitare soprattutto le Lama aeree. Il momento migliore per iniziare ad attaccare è quando Sage Harpuia si ferma in volo per rilasciare i Satelliti.

Preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata con il Chip Ghiaccio, e rilasciatela contro il boss. Se fatto correttamente, potrete danneggiare Sage Harpuia e distruggere i dispositivi contemporaneamente. Una volta caduto al suolo, il eseguirà i tre fendenti prima di tornare in volo. Fate in modo che il Guardiano atterri lontano da voi per evitare facilmente il triplo attacco. Colpite il boss di nuovo con la Sfera Possente mentre sta per scagliare il Terzo Fendente: così facendo, non solo gli impedirete di riprendere il volo, ma lo obbligherete ad eseguire di nuovo il triplo attacco e quindi avrete di nuovo la possibilità di danneggiarlo mentre compie l'ultimo fendente. Ripetete questa strategia sino alla sconfitta di Sage Harpuia.

Una volta sconfitto, otterrete il cyber-elf BEEDLE.

=====
12 // Missione 'DUEL IN DESERT' (Desert) [06M12]
=====

"Abbiamo ricevuto la notizia che i nemici si stanno radunando nel deserto. Non hanno ancora cominciato a muoversi, ma ci aspettiamo un attacco su larga scala. Anche se i nostri compagni stanno alzando le barricate per proteggerci dal loro attacco, io sono ancora preoccupata. Se possibile potresti aiutarli?"

NEMICI

- Cameloid
- Carryarm
- Flopper
- Kerberos
- Pantheon Hunter
- Sand Jaws
- Shellcrawler
- Spiking
- (boss) Fighting Fefnir

CYBER-ELF

- Kenite (Cameloid)
- M-orque (Shellcrawler)
- Turbo (Fighting Fefnir)

TEMPO MASSIMO - 4'16

ELIMINAZIONI - 91

DESERT

In questa missione dovrete affrontare un gran numero di nemici, specialmente i Pantheon Hunter, i quali compariranno a ciclo continuo da sinistra. Durante il percorso non potrete tornare indietro perciò avanzate sempre in direzione ovest e ricordate che stavolta potrete ottenere il cyber-elf KENITE dai Cameloid. L'unico nemico nuovo che apparirà in questa località sarà lo Shellcrawler: usate la Z-Saber per distruggere la sua corazza e per eliminarlo prima che si allontani troppo. Lo Shellcrawler possiede il cyber-elf M-ORQUE.

Raggiungerete in seguito un velivolo nemico dal quale scenderanno diversi Kerberos e Pantheon Hunter. Sfruttate il Super Fendente della Z-Saber per sconfiggerli tutti rapidamente. Al termine del deserto, il boss comparirà dallo stesso velivolo nemico.

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

ELEMENTI

debole : Fulmine

forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Lancio [4 PV]

+ Super [8 PV]

Fighting Fefnir esegue un breve scatto in avanti per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss scaglia in aria Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, dopo aver lanciato in aria il personaggio, Fighting Fefnir lo afferra in volo per poi farlo precipitare violentemente al suolo.

2. Sfera infuocata [4 PV]

+ Super [6 PV]

Fighting Fefnir scaglia uno o più proiettili di fuoco. Essi vengono sparati orizzontalmente mentre il boss è sul pavimento, verso il basso quando è in aria. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili orizzontali è necessario oltrepassarli saltando, oppure passarvi da sotto usando lo Scatto. Per schivare quelli sparati dall'alto è sufficiente allontanarsi dal boss. Nella versione Super, la Sfera infuocata possiede dimensioni maggiori.

3. Terremoto [4 PV]

+ Super [2 PV]

Fighting Fefnir compie un breve salto per poi colpire violentemente il suolo e generare un'onda d'urto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, l'onda d'urto possiede dimensioni maggiori.

4. Potenziamento [nessuno]

Fighting Fefnir si circonda di un'aura energetica che gli permette di eseguire le versioni Super delle sue tecniche.

5. Meteore [6 PV] (giudizio S:A)

Fighting Fefnir scaglia in aria un gran numero di grandi sfere di fuoco che poi ricadono su tutto il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarlo è necessario raggiungere velocemente gli spazi vuoti tra una meteora e l'altra, allontanandosi il più possibile dal boss. Durante questo attacco non è possibile danneggiare Fighting Fefnir.

. Contatto [2 PV]

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

Una volta sconfitto, otterrete il cyber-elf TURBO.
=====

=====
 "Il computer principale della Resistance Base è stato oggetto di diversi tentativi di intrusione. Sappiamo che gli hacker sono nascosti in una base segreta sotto il deserto. Se non faremo subito qualcosa, potremo avere problemi con lo sviluppo della nuova fonte di energia alternativa. Zero, ti introdurresti nella loro base per distruggere il loro computer principale?"

NEMICI	CYBER-ELF
Cameloid	Areff
Cannon Hopper	• Bomgu (Fairy Leviathan)
Condoroid	• Bompa (Screwdriger)
Flopper	• Bompu (Sharkseal)
Pantheon Guardian	Clocta
Pantheon Warrior	Itepon
Sand Snake	Keick
• Screwdriger	M-orekka
Seal Cannon	Reppie
• Sharkseal	Rohelar
Shellcrawler	Tielar
Top Gabyoall	
• (boss) Fairy Leviathan	

TEMPO MASSIMO - 4'30

ELIMINAZIONI - 46

HIDDEN BASE

Come già fatto durante la missione 'Find Hidden Base', attraversate il deserto e raggiungete il fondo della caverna, facendo attenzione alle spine presenti. Questa volta saranno presenti gli Shellcrawler ed i Flopper nella sezione dove dovrete saltare da una stalattite all'altra. Una volta arrivati al porto, non troverete più il ghiaccio e potrete entrare in acqua.

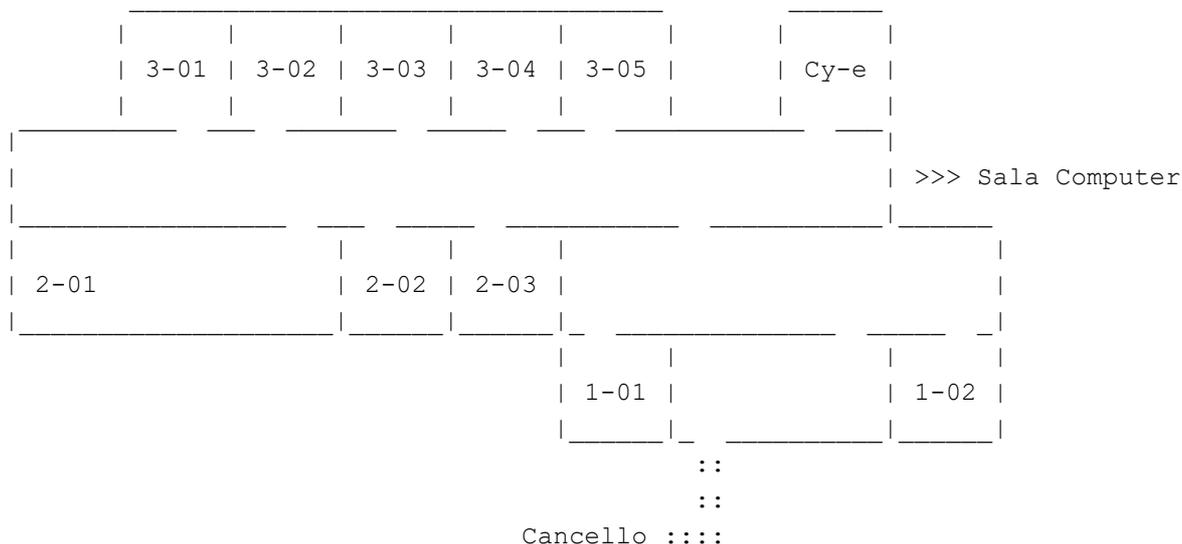
Qui affronterete gli Screwdriger, in possesso del cyber-elf BOMPA, e gli Sharkseal, da cui ottenere il cyber-elf BOMPU. Per entrambi i nemici, usate la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminarli dalla distanza oppure l'Attacco Rotante della Z-Saber per colpirli da vicino. Fate attenzione alle spine presenti sul fondale e sulla superficie dell'acqua troverete due grandi sommergibili gialli. Questi veicoli non possono essere distrutti ed inoltre dovrete stare attenti a non farvi schiacciare da loro, mentre si alzano e si abbassano per via della marea.

Raggiungete l'estremità ovest del fondale, lasciatevi scivolare lungo la scogliera sino ad arrivare in una rientranza nella parete, dove è situata la gabbia del cyber-elf AREFF. Tornate in superficie e salite a bordo del primo sommergibile. Schivate le raffiche orizzontali di missili e recatevi in cima al veicolo. Dal soffitto, in corrispondenza della sommità del natante, pende una parete sottile. Attendete che il sommergibile raggiunga il punto più alto, scattate e saltate verso destra. Mentre siete in aria, voltatevi in direzione est e rimbalzate subito sulla parete sottile. Da qui usate il Super Rimbalzo verso destra e raggiungete le pedane accanto. Su quella centrale è presente la gabbia del cyber-elf ROHELAR. Dovete essere precisi nel saltare, spiccando il balzo quando il sommergibile si trova al suo apice, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

Da queste pedane poi scattate e saltate verso destra per raggiungere il secondo

sommersibile. Nel caso in cui non siate riusciti a raccogliere il Cyber-elf, dovrete scattare e saltare da un sommersibile all'altro. Saltando dall'apice del secondo veicolo, potrete raggiungere una rientranza dove è presente una Vita Bonus. Recatevi poi all'estremità destra del natante per salire sulla scala che vi riporterà nella sezione delle celle.

Questa volta saranno presenti i Cannon Hopper, i Pantheon Guardian, i Pantheon Warrior, i Seal Cannon, inoltre non scatterà l'allarme nè potrete tornare nella stanza dove avete affrontato Blizzack Staggroff. All'interno delle varie prigioni potrete trovare invece diversi Cyber-elf:



- 1-01 : Globo Arancione medio
- 1-02 : cyber-elf M-OREKKA
- 2-01 : cyber-elf TIELAR, Cannon Hopper x2, Seal Cannon
- 2-02 : Pantheon Warrior, Energy Crystal grande
- 2-03 : Pantheon Hunter, Energy Crystal grande
- 3-01 : Pantheon Hunter, Energy Crystal grande
- 3-02 : cyber-elf CLOCTA, Cannon Hopper
- 3-03 : Pantheon Hunter, Energy Crystal grande
- 3-04 : Pantheon Hunter, Energy Crystal grande
- 3-05 : cyber-elf ITEPON

Una volta completata la raccolta dei Cyber-elf, recatevi nell'angolo di nord est, dove sono presenti i tubi che ostruiscono la visuale e proseguite verso destra per raggiungere la Sala Computer. Ciel vi aprirà il cancello ed ora dovrete distruggere i sei terminali presenti. Abbattendo i due più in alto riceverete i cyber-elf KEICK (nord est) e REPIE (nord ovest). Ora tornate nella parte orientale del fondale marino e comparirà il boss di questa località.

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

ELEMENTI

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

ATTACCHI

1. Lance [2 PV]
Fairy Leviathan scaglia tre copie della sua lancia in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e poi saltare nel caso una

delle copie si avvicinano troppo al personaggio.

2. Scudo [2 PV]

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

3. Cristalli [2 PV]

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

4. Dragone [4 PV] (giudizio S:A)

Fairy Leviathan genera un dragone di ghiaccio che si lancia contro il personaggio, rimanendogli sempre nei paraggi. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. È consigliato usare il Super Fendente, potenziato dal Chip Fuoco, per distruggere il dragone con un unico attacco.

. Contatto [2 PV]

Fairy Leviathan è uno dei quattro guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta nuotando. Gran parte del fondale marino dove si svolge lo scontro è ricoperto dalle spine quindi dovrete fare molta attenzione a schivare gli assalti nemici. Il boss si avvicinerà spesso a voi durante lo scontro perciò colpitela con il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco. In questo modo non solo la danneggerete, ma interromperete i suoi attacchi, specialmente la generazione dei Cristalli.

Una volta sconfitta, otterrete il cyber-elf BOMGU.

=====
14 // Missione 'PROTECT FACTORY' (Factory) [6M14]
=====

"Grazie a te abbiamo ottenuto il controllo della fabbrica. Ma non lo manterremo per sempre... Potresti andare a controllarla?"

- | | |
|-------------------------|-----------------------------|
| NEMICI | CYBER-ELF |
| Carryarm | • Hafmarda (Hidden Phantom) |
| • Garm | • Stickon (Garm) |
| Gli-Eye | |
| Gyro Cannon | |
| Seal Cannon | |
| Shellcrawler | |
| Top Gabyoall | |
| • (boss) Hidden Phantom | |

TEMPO MASSIMO - 3'20
ELIMINAZIONI - 28

Una volta iniziata la missione, affronterete subito il boss.

*** HIDDEN PHANTOM *** <> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]

+ dopo le copie [2 PV]

Hidden Phantom si lancia in avanti attaccando con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss con un salto.

2. Trasporto Shuriken [4 PV]

+ Coltelli [2 PV]

Hidden Phantom scaglia una grande shuriken in avanti, la quale poi oscilla da destra a sinistra, mentre si muove verso l'alto. Il boss sale a bordo dell'arma e lancia verticalmente dei Coltelli quando si trova sulla verticale del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la shuriken bisogna prima saltarla, puoi muoversi in direzione del boss, in modo tale che l'arma passi sopra la testa del personaggio. In seguito usare lo Scatto per schivare i vari coltelli.

3. Lancio Shuriken [4 PV]

+ Coltelli [2 PV]

Hidden Phantom salta e scaglia verso il basso una grande shuriken. Una volta a contatto con il pavimento, l'arma si scinde in quattro coltelli che si muovono lungo le diagonali. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario saltare e posizionarsi sulla verticale dell'arma quando questa sta per toccare in movimento. In questo modo si sarà al di fuori della portata dei quattro coltelli.

4. Moltiplicazione [4 PV]

Hidden Phantom genera tre copie di sè stesso, le quali rimangono immobili sul pavimento. Il boss è nascosto nella copia più luminosa del gruppo. Colpendo la copia sbagliata, essa esploderà, danneggiando il personaggio e rivelando di essere solo un soldato Pantheon. Contemporaneamente il boss comparirà dall'alto eseguendo l'Affondo. Nel caso in cui non si colpisca alcuna copia, Hidden Phantom attaccherà infine con la Carica. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario evitare di attaccare le copie.

5. Affondo [2 PV]

al termine del Trasporto Shuriken o della Moltiplicazione, Hidden Phantom si lancia dall'alto per colpire con la sua spada. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario utilizzare lo Scatto ed allontanarsi dal punto di atterraggio del boss.

6. Pioggia di lame [2 PV] (giudizio S:A)

Hidden Phantom rende buia la stanza e si nasconde nell'oscurità. Il boss inizia a lanciare coltelli a gruppi di tre in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento, usando anche lo Scatto per schivare le lame.

. Contatto [2 PV]

Hidden Phantom è uno dei quattro guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta saltando oppure eseguendo rapidi scatti. A differenza degli altri guardiani, Hidden Phantom non è vulnerabile ad un particolare elemento, perciò lo scontro sarà più complicato. Rimanete sempre lontani dal boss ed attaccatelo con la Sfera Possente dello Z-Buster. Il momento migliore per causare ingenti danni al nemico è quando esegue la sua Moltiplicazione. Preparate il Super Fendente della Z-Saber, saltate e rilasciate la tecnica facendo in modo di colpire solo la testa della copia più luminosa: in questa maniera danneggerete il boss e non causerete esplosioni.

Nel caso in cui Hidden Phantom esegua la Pioggia di lame, lo scontro diverrà ancor più complicato. Questa tecnica termina solo con la sconfitta del boss, ma ciò è reso difficile dall'oscurità. Caricate la Sfera Possente dello Z-Buster ed individuate subito il punto dal quale viene scagliato il primo coltello. Cercate di colpirlo con il vostro attacco e con un po' di fortuna riuscirete a danneggiare Hidden Phantom, il quale ricomparirà brevemente sullo schermo prima di nascondersi di nuovo.

Una volta sconfitto, otterrete il cyber-elf HAFMARDA. Fuggendo via, il boss rivelerà di aver nascosto delle bombe all'interno della località ed ora dovrete trovarle e disinnescarle. Avete tre minuti per esplorare la Factory e recuperare gli ordigni. Una volta trovata una bomba, colpitemela con la Z-Saber e raccoglietela per disattivarla.

Tra i nemici presenti troverete i Garm, in possesso del cyber-elf STICKON e situati solo nella sezione dei reattori. Usate il Super Fendente della Z-Saber per eliminarli rapidamente. Raggiungete la parte più alta del laboratorio e questa volta non saranno presenti nè i bersagli mobili, nè la saracinesca. Qui troverete la Bomba (1) vicino al soffitto. Scendete tramite la pedana mobile per raccogliere lungo il condotto la Bomba (2) sul muro destro e la Bomba (3) su quello sinistro.

Fatevi poi trasportare dalle travi dei Carryarm per recuperare la Bomba (4) sul pilastro a forma di L, poco dopo aver fatto il primo cambio, e la Bomba (5) sul lato destro del rettangolo di mattoni, una volta compiuto il secondo cambio. Da quest'ultimo esplosivo, contate tre pilastri verso destra e poi scalate il condotto presente tra il terzo ed il quarto per raggiungere una zona superiore dove è presente sulla sinistra la Bomba (6).

Ritornate infine nella sezione con i cannoni laser per trovare la Bomba (7) sul terzo dispositivo da sinistra. La Bomba (8) è situata invece nella parte più alta della località, all'inizio del corridoio che conduceva alla stanza del boss. Dopo aver disattivato tutti gli esplosivi, la missione avrà termine automaticamente.

=====
15 // Missione 'INVASION' (Resistance Base) [06M15]
=====

"Abbiamo un problema!! Le truppe nemiche stanno attaccando la base!!
Non possiamo resistere a lungo! Il cancello principale cederà a momenti!"
La sala macchine è sotto il controllo nemico. Senza l'ascensore, i Replid dei piani superiori non possono raggiungere il mezzo di evacuazione. Elimina i nemici presenti nella sala macchine!"

NEMICI
Cannon Hopper

CYBER-ELF
• Eenite (Hanumachine)

Gli-Eye

• Sticken (Hanumonkey)

- Hanumonkey
Pantheon Guardian
Pantheon Warrior
- (boss) Hanumachine

TEMPO MASSIMO - 2'00

ELIMINAZIONI - 23

RESISTANCE BASE

Le varie stanze della Base saranno inesplorabili perciò raggiungete direttamente il corridoio più basso ed entrate nel Laboratorio di Cervau per salvarlo dai Pantheon Guardian. Una volta fatto, l'ascensore della Base sarà riattivato ed ora potrete recarvi presso i corridoi superiori.

Ora raggiungete quello più a nord ovest e scendete le scale, facendovi strada tra i vari Pantheon Warrior. Entrate poi nel Magazzino Cristalli per affrontare il boss.

*** HANUMACHINE *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

ATTACCHI

1. Cometa infuocata [4 PV]
Hanumachine si trasforma in una sfera di fuoco ed inizia a muoversi per la stanza rimbalzando tra le pareti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere costantemente lontano dal boss.
 2. Fiammate [2 PV]
Hanumachine compie una capriola in aria, scagliando tre fiammate in direzioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi molto vicino al boss oppure molto lontano da lui.
 3. Generazione Hanumonkey [nessuno]
Hanumachine genera una serie di Hanumonkey che si lanceranno direttamente contro il personaggio. Usare la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Fulmine, per distruggerli tutti all'istante.
 4. Bastonata [6 PV] (giudizio S:A)
Hanumachine fa crescere di dimensioni la sua arma, poi salta in avanti eseguendo un fendente verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
- . Contatto [3 PV]

Hanumachine è una scimmia bianca armata di bastone. Il nemico è molto agile ed aggressivo. Durante lo scontro dovrete fare attenzione soprattutto a non venire a contatto con il boss, il quale attraverserà spesso tutta la stanza mentre corre: oltrepassatelo con un salto oppure usate il Super Rimbalzo per evitarlo. All'inizio non siate troppo aggressivi nell'attaccarlo dalla distanza con lo

Z-Buster, bensì attendete che Hanumachine generi le piccole scimmie. Usare la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine, per distruggerle tutte all'istante e ricevere poi il cyber-elf STICKEN. Dopo aver ottenuto la Creatura, aumentate la frequenza dei vostri attacchi, sfruttando i momenti in cui il boss sta fermo, utilizzando principalmente il Super Fendente della Z-Saber.

Una volta sconfitto, otterrete il cyber-elf EENITE.

=====

16 // Missione 'NEO ARCADIA 1' (Neo Arcadia Shrine) [06M16]

=====

|| Le truppe di Neo Arcadia sono state respinte grazie agli sforzi di Zero,
|| ma ormai l'unico modo per terminare le ostilità è quello di distruggere X.
|| Tuttavia non è possibile stabilire una connessione con il Trans Server
|| perchè il territorio di Neo Arcadia è molto ben protetto. A fornire una via
|| d'accesso è il misterioso alleato che aveva donato a Zero la Z-Saber.
|| Questi riesce ad oltrepassare le difese del nemico, creando così un ingresso
|| per il Robot rosso. A Zero non rimane altro che utilizzare il Trans Server e
|| farsi strada nella base di Neo Arcadia.

NEMICI

- Asura Basura
- Battle Turtle Bros
- Condoroid
- Crush Roller
- Garm
- Gyro Cannon
- Pantheon Ace
- Ray Blade
- (boss) Herculeous Anchortus

CYBER-ELF

- Beefive (Pantheon Ace)
- Beehoney (Herculeous Anchortus)
- Cloctch (Asura Basura)
- Coswick
- Ereff
- Ireff
- Iteron
- Muelar
- Stocpoh

TEMPO MASSIMO - 6'40

ELIMINAZIONI - 37

NEO ARCADIA SHRINE

Uscite dalla stanza del Trans Server e procedete verso destra. Eliminate i Garm ed i Condoroid per accedere al primo tempio. Al suo interno troverete diversi Ray Blade: in caso di difficoltà immobilizzateli con il Chip Ghiaccio oppure con il Chip Fulmine ed oltrepassateli. Una volta fuori, raggiungete la pedana sulla destra. Attivatela per salire e recarvi sulle altre piattaforme simili. Dopo essere atterrati sull'ultima, al posto di procedere verso il Primo Piano, recatevi sulla pedana a sinistra, che risulterà immobile. Usate l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per attivarla e raggiungete saltando la cima del tempio, dove troverete le gabbie dei cyber-elf IREFF ed ITERON. Poi tornate alle pedane e salite al Primo Piano.

Entrate nel tempio per affrontare i Pantheon Ace. Questi nemici hanno le stesse caratteristiche dei Pantheon Flyer ma possiedono una maggiore quantità di vita. Posizionatevi nell'angolo di sud ovest del tempio, facendo attenzione a non cadere sulle spine, e colpiteli da qui con la Sfera Possente dello Z-Buster. Dopo averli eliminati otterrete il cyber-elf BEEFIVE. Nella zona ad ovest del tempio troverete poi i Gyro Cannon. Questi nemici volanti aprono il fuoco in diagonale e fanno cadere sul pavimento le loro bombe: posizionatevi di fronte a

loro ed attaccateli dalla lunga distanza con lo Z-Buster.

Giunti poi all'estremità occidentale del Primo Piano, lasciatevi scivolare oltre il bordo del pavimento. Da qui usate il Super Rimbalzo verso sinistra e poi muovetevi subito verso destra, in modo tale da spostarvi il più possibile in direzione est, una volta che state cadendo verso il Piano Terra. Se fatto correttamente, atterrerete su una piccola pedana dove è presente la gabbia del cyber-elf COSWICK. In alternativa, distruggete il contenitore con il Super Fendente della Z-Saber durante la caduta e poi attendete sul pavimento che la Creatura si abbassi di quota per raccogliera più facilmente.

Ritornati all'estremità ovest del Primo Piano, troverete tre pendii e diversi Gyro Cannon che si muovono in verticale. Posizionatevi sull'estremità sinistra del pendio più lungo e da qui scattate ripetutamente verso destra. Una volta giunti all'altra estremità, saltate in avanti, facendo in modo di trovarvi più in alto del Gyro Cannon a cui andrete incontro. Da qui, usate l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per eliminare il nemico ed inoltre rimbalzare su di esso, spostandovi verso destra.

Rimanendo in aria e ripetendo lo stesso attacco, rimbalzate anche sui due Gyro Cannon successivi sino ad arrivare in cima al tempio, dove troverete le gabbie dei cyber-elf EREFF e STOCPOH. Per rimbalzare sui tre nemici è dovrete possedere una notevole precisione sia per spiccare il salto iniziale che per colpire il primo Gyro Cannon. Tenete premuto il pulsante A dopo ogni attacco, per aumentare di quota con il rimbalzo ed avere così maggiori possibilità di raggiungere il Gyro Cannon successivo.

Arrivati al Secondo Piano, entrate nel tempio per affrontare il mini boss Asura Basura. Rimanete a distanza da lui ed intanto caricate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine. Rilasciate la tecnica all'altezza del volto del nemico, in modo tale da poter interrompere qualsiasi suo attacco, compresa la Trottola. Cercate di mantenere sempre una certa distanza da Asura Basura in quanto avrete bisogno di diverso spazio per schivare i suoi assalti. Dopo averlo sconfitto riceverete il cyber-elf CLOTCH.

Nella zona orientale del tempio, eliminate i Battle Turtle Bros ed i Crush Roller ed ora dovrete saltare da una pedana fantasma all'altra per procedere verso l'alto. Il tempo di permanenza sullo schermo delle singole piattaforme è molto basso quindi dovrete essere rapidi nel compiere i diversi balzi.

Partendo dall'estremità orientale del Secondo Piano, raggiungete prima la colonna a nord ovest. Da qui andate verso il soffitto, in alto a destra, ed in seguito salite sulla colonna a sinistra. Salite poi sulla pedana fantasma più a nord, situata proprio vicino alla pavimentazione in alto, e da qui saltate verso sinistra per raggiungere una pedana inizialmente immobile. Usate su di essa l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso sud, per attivarla e, quando la pedana si trova il più a sinistra possibile, scattate e saltate in direzione ovest per raggiungere la cima del tempio. Qui è situata la gabbia del cyber-elf MUELAR.

Arrivati infine nella zona più in alto della località, entrate nella stanza del boss.

*** HERCULIOUS ANCHORTUS *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Globo [6 PV]

Herculious Anchortus genera una grande sfera di energia che si muove in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e si dissolve in pochi secondi. Per evitarla è necessario oltrepassarla aiutandosi con le pareti.

2. Carica [4 PV]

Herculious Anchortus si lancia orizzontalmente contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il nemico con il salto oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

3. Raffica [4 PV]

Herculious Anchortus scaglia frontalmente diverse sfere di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

4. Artigli [4 PV]

+ Estremità [2 PV]

Herculious Anchortus salta e si aggancia alla parete con i suoi artigli per poi darsi lo slancio in avanti. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss mentre è in aria, prima che si agganci alla parete.

5. Ali elettriche [1 PV] (giudizio S:A)

Herculious Anchortus rimane fermo in volo, distendendo i suoi artigli. Da ogni estremità vengono sparati diversi proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [4 PV]

Herculious Anchortus è un grosso scarabeo meccanico. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro siate costantemente all'attacco: Herculious Anchortus ha bisogno di diversi istanti per eseguire le sue tecniche, durante i quali rimane immobile ed indifeso. Caricate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio, e rilasciatelo di continuo sul boss, senza dargli tregua. Non appena Herculious Anchortus si riprende dallo stordimento, colpitelo nuovamente con la stessa tecnica per sconfiggerlo in pochi secondi.

Una volta eliminato, otterrete il cyber-elf BEEHONEY. Superate la stanza accanto per trovare una porta blu che conduce ad un Trans Server ed un cancello che porta alla missione successiva.

=====

17 // Missione 'NEO ARCADIA 2' (Neo Arcadia Tower) [6M17]

=====

NEMICI

- Gyro Cannon
- Pantheon Hunter
- Seal Cannon
- (boss) Rainbow Devil

CYBER-ELF

- Birrair (Gyro Cannon)
- M-orolli (Rainbow Devil)
- Hareff

NEO ARCADIA TOWER

Procedete verso destra e salite a bordo della pedana mobile. Ora inizierete una lunga salita e sarete attaccati da entrambi i lati dai vari nemici. In questa missione dovreste ottenere il cyber-elf BIRRAIR dai Gyro Cannon. Equipaggiate lo Shield Boomerang per avere maggiore protezione e respingere i proiettili nemici.

Giunti nel secondo tratto, troverete diverse pedane ricoperte di spine ed alcune piattaforme che si muovono lungo binari fissi. Saltate su di esse e troverete subito, su una sporgenza lungo la parete destra, la gabbia del cyber-elf HAREFF, protetta da un Pantheon Hunter. Dopo aver recuperato la Creatura, state attenti a non venire a contatto con le spine presenti sul soffitto.

Proseguite la scalata, passando da binario in binario, sino ad arrivare in una sezione dove sono presenti delle trappole elettriche che rilasciano, in senso orario, scosse sui vari lati. Saltate su di esse, facendo attenzione a non rimanere feriti, e raggiungete la cima della località, dove è presente la stanza del boss.

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

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Morsa [4 PV alla volta]
Rainbow Devil striscia sul pavimento, afferrando il personaggio e causandogli danni graduali. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.
2. Pioggia [4 PV]
Rainbow Devil assume la forma di una bocca ed inizia a rimbalzare tra le pareti della stanza. Dopo essere stato colpito, o comunque dopo alcuni secondi, il boss si suddivide in globi più piccoli che continuano a rimbalzare per la sala. Al termine dell'assalto, i vari frammenti torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario colpire il boss prima che si suddivida e poi rifugiarsi subito negli angoli superiori della stanza sino al termine dell'attacco.
3. Sfere [2 PV]
Rainbow Devil ruota su sè stesso, scagliando frontalmente frammenti del suo corpo. Al termine dell'assalto, i vari pezzi torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario rifugiarsi subito negli angoli superiori della stanza.
4. Pugno [4 PV] (giudizio S:A)
Rainbow Devil attacca con un pugno in avanti. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente

allontanarsi dal boss.

. Contatto [4 PV]

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

Una volta sconfitto, otterrete il cyber-elf M-OROLLI. Nella stanza accanto la porta per accedere al Trans Server ed incontrerete Ciel.

|| La scienziata si sente responsabile per tutto quello che è avvenuto: è stata
|| lei a realizzare la copia di X, e di conseguenza anche Neo Arcadia. Zero la
|| rincuora dicendo che le sue intenzioni erano buone, ma ora spetta a lui
|| mettere la parola fine a questa vicenda.

=====
18 // ULTIME ESPLORAZIONI [6M18]
=====

Prima di procedere con la missione finale, è bene tornare indietro nelle varie località per raccogliere i Cyber-elf mancanti. A questo punto del gioco, seguendo la soluzione, vi mancheranno tre Creature, tutte di categoria Nurse.

CYBER-ELF

Lippie
Hapitan
Somack

RESISTANCE BASE

Raggiungete il palazzo con le scale presente all'estremità ovest di questa sezione e da qui saltate in cima al grande cancello che conduce al Desert. Sulla stretta struttura del portone, in un punto non visibile sullo schermo, è presente la gabbia del cyber-elf LIPPIE.

DISPOSAL CENTER

Tornate al palazzo giallo dentro il quale il boss Hittite Hottide ha scavato un tunnel ed ora potrete accedere al condotto verticale sul pavimento al suo interno. Lasciatevi scivolare lungo la parete destra per accedere in una rientranza dove è presente la gabbia del cyber-elf HAPITAN. Da qui poi non potrete scalare il condotto per tornare al Disposal Center e, andando verso sud, raggiungerete la Train Station.

UNDEGROUND LABORATORY

Dopo aver completato la missione 'Retrieve Data' potrete esplorare solo una minima parte della località. Superate il lungo condotto ed entrate nella sezione sulla destra. Una volta qui, scalate la parete ovest ed usate l'attacco aereo del Triple Rod, direzionato verso nord, per distruggere la gabbia del cyber-elf SOMACK. Tornate sul pavimento ed attendete alcuni secondi affinché la Creatura si abbassi di quota e diventi più semplice da raccogliere.

=====

19 // Missione 'NEO ARCADIA 3' (Neo Arcadia Core) [06M19]

=====

NEMICI	CYBER-ELF
Anubis Necromanceess III	nessuno
Barrier Counter	
Battle Turtle Bros	
Blizzack Staggroff	
Copy X	
Fairy Leviathan	
Fighting Fefnir	
Herculous Anchortus	
Hidden Phantom	
Maha Ganeshariff	
Pantheon Hunter	
Pantheon Warrior	
Pantheon Zombie	
Sage Harpuia	
Seal Cannon	
Top Gabyoall	
(boss) Seraph X	

TEMPO MASSIMO - 10'00
ELIMINAZIONI - 28

NEO ARCADIA CORE

Fatevi strada tra i Pantheon Hunter sino ad entrare in una stanza viola. Qui sono presenti quattro porte che conducono ad alcuni boss già affrontati durante l'avventura. Dopo averne sconfitto uno, tornerete automaticamente nella stanza, dove troverete un Globo Arancione medio ed uno piccoli per ricaricarvi. Una volta eliminati tutti e quattro i boss, potrete uscire da destra. I nemici sono disposti in questo ordine e per ognuno è indicata la rispettiva debolezza:

[Anubis]	[Blizzack]
[Necromanceess III]	[Staggroff]
-- Fuoco	-- Fuoco
[Herculous]	[Maha]
[Anchortus]	[Ganeshariff]
-- Ghiaccio	-- Fulmine

Superate i vari nemici presenti ed infine giungerete ad un bivio. Andando a sinistra potrete accedere ad una stanza dove sono presenti un Globo Arancione grande ed una Vita Bonus e dovrete fare nuovamente il giro per tornare al bivio (entrando dall'altro ingresso avreste evitato di affrontare parte dei nemici) mentre avanzando verso destra proseguirete la missione. Nella camera accanto dovrete affrontare altri boss, in questo caso i quattro Guardiani:

[Sage] [Fighting]
[Harpuia] [Fefnir]
-- Ghiaccio -- Fulmine

[Hidden] [Fairy]
[Phantom] [Leviathan]
-- nessuno -- Fuoco

L'unica differenza è che in questo scontro Hidden Phantom si autodistruggerà dopo essere stato sconfitto, perciò allontanatevi da lui al termine dello scontro. Proseguite poi verso destra e superate i Barrier Counter ed i Top Gabyoall. Seguite il percorso sino a raggiungere la stanza finale.

|| Il cammino di Zero viene interrotto dalla ricomparsa dei tre Guardiani
|| superstiti. All'improvviso fa la sua comparsa la copia di X, il capo supremo
|| di Neo Arcadia, che ordina ai suoi sottoposti di lasciarlo solo con Zero.
|| Pur essendo una replica perfetta dell'antico compagno del Robot rosso,
|| i due hanno una visione del mondo del tutto opposta. Zero non può permettere
|| che il regno di Neo Arcadia continui a prosperare e lo scontro è ormai
|| inevitabile.

*** COPY X *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

ATTACCHI

1. Cambio configurazione [nessuno]
Copy X si circonda di energia, cambiando colore e configurazione di attacco.
2. Potenziamento [nessuno]
Copy X fa comparire globi di energia attorno a sè ed è il segnale che può eseguire anche l'attacco potenziato della rispettiva configurazione.
3. Carica aerea [4 PV, tutti]
mentre è in aria, Copy X si lancia orizzontalmente in avanti e può alzarsi o abbassarsi di quota durante il volo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale, aiutandosi anche con le pareti.
4. Scivolata [4 PV, tutti]
mentre è sul pavimento, Copy X attacca in avanti con una scivolata. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con il salto.
5. Triplo attacco [4 PV, blu]
Copy X scaglia una serie di proiettili. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare i proiettili saltando.
6. Globo arcobaleno [6 PV, blu]
come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia un grosso globo di energia, circondato da luci colorate. Il boss apre il fuoco in

diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare il globo saltando.

7. Fiammata [4 PV, rosso]

Copy X scaglia una fiammata che si muove verso l'alto seguendo una curva. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la Fiammata saltando.

8. Pioggia di fuoco [4 PV, rosso]

come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia verso l'alto una serie di fiamme che poi ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.

9. Globo elettrico [4 PV, verde]

Copy X scaglia una o più sfere elettriche che si muovono in direzione del personaggio. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare le sfere con un salto.

10. Scariche elettriche [4 PV, verde]

come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X colpisce violentemente il suolo, generando ai suoi lati una serie di scariche elettriche che viaggiano lungo il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare le scariche saltando oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

11. Cometa ghiacciata [4 PV, viola]

+ Schegge [2 PV, viola]

Copy X scaglia un proiettile di ghiaccio. Dopo aver urtato le pareti o il pavimento, la Cometa si scinde in diversi frammenti che viaggiano in varie direzioni. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal punto di impatto della Cometa.

12. Spirale di ghiaccio [4 PV, viola]

come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia frontalmente una serie di cristalli che ruotano vorticosamente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare i cristalli saltando oppure aiutandosi con le pareti.

13. Colonna di luce [4 PV, tutti] (giudizio S:A)

Copy X genera una grande colonna luminosa e ripristina parte della sua barra di vita. Non è possibile interrompere questa tecnica e si verrà danneggiati venendovi a contatto. Il boss esegue solo una volta la Colonna di luce.

. Contatto [2 PV, tutti]

Copy X è la copia perfetta dell'antico compagno di avventure di Zero. Il boss è molto agile ed aggressivo, e si sposta volando o compiendo rapidi balzi. Copy X

può assumere quattro configurazioni, ognuno associato ad un elemento, con i relativi attacchi: blu (neutrale), rosso (fuoco), verde (fulmine) e viola (ghiaccio). Le tecniche del boss non sono troppo diverse tra loro e vengono eseguite saltando oppure in orizzontale. La strategia da utilizzare consiste nell'alternare di continuo attacco e fuga. Allontanarsi da Copy X ed intanto preparare il Super Fendente della Z-Saber. Non appena il boss termina la Carica aerea o la Scivolata, rilasciare la tecnica su di lui e poi fuggire nuovamente, in attesa dell'occasione successiva per colpirlo.

Dopo averlo sconfitto, Copy X assumerà la sua forma finale.

*** SERAPH X *** <> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

ATTACCHI

1. Anelli energetici [nessuno]
Seraph X fa cadere una serie di anelli sul personaggio i quali non causano danni bensì lo paralizzano. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dagli anelli.
 2. Fiammate [6 PV]
Seraph X scaglia un sottile raggio laser che genera poi una serie di fiammate sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre tutto il pavimento. Per evitarla è necessario continuare a scivolare lungo le aste laterali sino alla scomparsa delle fiamme.
 3. Doppia raffica [3 PV]
Seraph X scaglia dalle proprie mani una raffica di raggi laser. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario essere precisi nei movimenti e posizionarsi negli spazi vuoti tra un raggio e l'altro. In alternativa è possibile anche scivolare lungo i lati del pavimento, facendo attenzione a non cadere nel vuoto.
 4. Spine [2 PV]
venendo a contatto con le spine alle estremità delle aste laterali del boss non si perderà la vita ma si subiranno comunque lievi danni.
 5. Doppie aste [4 PV] (giudizio S:A)
Seraph X prende il controllo delle aste laterali e le fa sbattere numerose volte sul pavimento, in maniera simmetrica, dall'esterno verso l'interno e viceversa. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed in aggiunta il boss scaglia anche gli Anelli energetici. Per evitarla è necessario essere precisi nei movimenti e posizionarsi negli spazi vuoti non colpiti dalle aste o dagli Anelli.
- . Contatto [1 PV]

Seraph X è la forma volante di Copy X. Il boss fluttua lievemente in aria e da qui scaglia i suoi attacchi. Gran parte del pavimento scomparirà e ai lati di Seraph X oscilleranno due aste che possiedono spine sulle estremità. L'unico punto vulnerabile del boss è la sua testa, perciò dovrete essere precisi nel colpirlo. Lo spazio per schivare i suoi assalti è molto ridotto e sarete costretti a rimanere spesso in movimento o a sfruttare le aste laterali per

Cameloid	Hittite Hottide	Sand Snake
Cannon Hopper	Hoppider	Screwdriger
Carryarm	Kerberos	Seal Cannon
Condoroid	Kumoteru	Securipider
Contrainer	Maha Ganeshariff	Seraph X
Copy X	Mettall	Sharkseal
Crush Roller	Metarook	Shellcrawler
Fairy Leviathan	Pantheon Ace	Spiking
Fighting Fefnir	Pantheon Core	Swim Metall
Flopper	Pantheon Flyer	Tech Twister
Garm	Pantheon Guardian	Top Gabyoall
Gli-Eye	Pantheon Hunter	Totem Cannon
Golem	Pantheon Warrior	
Guard Orotic	Pantheon Zombie	

* LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

<> quantità di vita del nemico <>

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico

CYBER-ELF

ottenuto -: quale si ottiene e durante quale missione

mutato ---: in quale versione di Metall si trasforma

paralisi -: eventuale vulnerabilità ai Cyber-elf che immobilizzano

ELEMENTI

eventuali elementi ai quali il nemico risulta debole, forte o immune. Per i nemici che possiedono una quantità minima PV non è possibile stabilire le affinità elementali.

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico e accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitti al Robot, a difficoltà Normale e senza aver usato il cyber-elf Shelter.

 ANUBIS NECROMANCESS III

"Antico faraone egizio"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fuoco

forte : Ghiaccio

immune : Fulmine

CYBER-ELF

ottenuto : M-oria ('Find Shuttle')

mutato : no

paralisi : no

DOVE SI TROVA

Desert ----- Aereo da trasporto (boss)

Neo Arcadia Core - Sala degli apprendisti (boss)

ATTACCHI

1. Bastone rotante [4 PV]
Anubis Necromance III scaglia il suo bastone verso il basso. L'arma ruota sul posto mentre il boss sparisce dallo schermo. Dopo alcuni istanti, Anubis Necromance III ricompare dall'altro lato ed il bastone tornerà nelle sue mani. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nella zona dove ricomparirà il boss.
 2. Mura di sabbia [4 PV]
+ Spine [2 PV]
Anubis Necromance III svanisce e dal suolo si generano coppie di colonne, munite di spine che cercheranno di schiacciare il personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare le colonne ed oltrepassarle per non venire a contatto con le spine. In alternativa, può essere sufficiente portarsi all'esterno del punto in cui stanno per emergere le colonne.
 3. Evocazione Zombie [nessuno]
Anubis Necromance III evoca una coppia di Pantheon Zombie i quali si muoveranno lentamente verso il personaggio. Usare il Super Fendente della Z-Saber, assieme al Chip Fuoco, per distruggerli all'istante.
 4. Bastone boomerang [4 PV] (giudizio S:A)
Anubis Necromance III scaglia il suo bastone verso il basso e l'arma prima si muove parallelamente al suolo per poi tornare nelle mani del boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima oltrepassare il bastone saltando, poi posizionarsi subito sotto il boss.
- . Contatto [4 PV]

Anubis Necromance III è un faraone volante munito di bastone. Il boss non attacca mai in prima persona ma lascia che sia la sua arma ed i mostri da lui evocati a farlo. Il faraone rimane immobile su un lato della zona ed è quindi sempre vulnerabile agli attacchi. Evitate l'assalto del suo bastone e colpite il boss con il Super Fendente della Z-Saber, assieme al Chip Fuoco, in modo tale da causargli danni ingenti. Una volta che vengono evocati i Pantheon Zombie, smettete di attaccare Anubis Necromance III e concentratevi su questi altri nemici. Dopo aver subito diversi danni, il boss svanirà, facendo poi comparire le Mura di sabbia. Siate precisi nell'oltrepassarle ed intanto preparate il Super Fendente della Z-Saber per essere subito pronti a colpire nuovamente il boss quando questi tornerà sullo schermo.

ASURA BASURA

"Androide orientale dalle numerose braccia"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

CYBER-ELF

ottenuto : Cloctch ('Neo Arcadia 1')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

ATTACCHI

1. Fendente [4 PV]

Asura Basura salta ed attacca con un fendente verticale. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con lo Scatto mentre questi è in aria.

2. Trottola [4 PV]

Asura Basura ruota su sè stesso ed avanza sul pavimento, rimbalzando tra le pareti. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il nemico con il salto oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

3. Lame boomerang [4 PV]

Asura Basura scaglia frontalmente le sue tre spade che poi tornano verso il nemico. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

4. Difesa [nessuno]

Asura Basura è in grado di proteggersi con il suo scudo dai Proiettili Gialli dello Z-Buster. La sua Difesa però non blocca gli altri attacchi del personaggio.

5. Lame di luna [4 PV] (giudizio S:A)

Asura Basura scaglia frontalmente le sue tre spade che poi tornano verso il nemico virando verso l'alto. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

. Contatto [4 PV]

Asura Basura è un droide armato di tre spade ed uno scudo. Il nemico è molto agile ed aggressivo e si muove compiendo balzi. Rimanete a distanza da lui ed intanto caricate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine. Rilasciate la tecnica all'altezza del volto del nemico, in modo tale da poter interrompere qualsiasi suo attacco, compresa la Trottola. Cercate di mantenere sempre una certa distanza da Asura Basura in quanto avrete bisogno di diverso spazio per schivare i suoi assalti.

AZTEC FALCON

"Supervisore del centro smaltimento dei Replid"

<> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio
forte : Fulmine
immune : Fuoco

CYBER-ELF

ottenuto : Chip Fulmine ('Save Replids')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Discarica (boss)

ATTACCHI

1. Frecce [3 PV]

Aztec Falcon scaglia frontalmente una serie di frecce, ad altezze diverse. I dardi rimangono attivi per alcuni istanti dopo essersi conficcati nel muro e causano danni sino a quando non svaniscono. Per evitare questa tecnica è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

2. Raffica [3 PV]

Aztec Falcon si aggrappa alla parete e scaglia verso il basso tre frecce ad angolazioni differenti. I dardi rimangono attivi per alcuni istanti dopo essersi conficcati nel muro e causano danni sino a quando non svaniscono. Per evitare questa tecnica è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

3. Magnete [3 PV]

Aztec Falcon apre la sua ala attirando a sè il personaggio. Nel caso in cui riesca ad afferrarlo, il boss si lancia contro la parete, facendo sbattere violentemente Zero su di essa. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi il più possibile da Aztec Falcon. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi.

4. Terremoto [3 PV] (giudizio S:A)

Aztec Falcon si aggrappa alla parete per poi colpire violentemente il pavimento, generando scariche elettriche che si muovono lungo il perimetro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi all'angolo opposto del boss e schivare le scariche elettriche saltando.

. Contatto [3 PV]

Aztec Falcon è un volatile antropomorfo dalle lunghe ali. Il nemico è molto agile e possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro, la pedana si abbasserà gradualmente e dovrete eliminare il boss prima dello scadere del tempo, pena il fallimento della missione. Preparate il Super Fendente della Z-Saber e posizionatevi su una parete. Attendete che il boss vi venga incontro, saltate verso il centro della stanza, voltatevi verso di lui e rilasciate la tecnica mentre Aztec Falcon si aggrappa alla parete. Dopodichè, recatevi dal lato opposto della stanza e caricate nuovamente il Super Fendente, usando la stessa strategia. Con questo metodo, l'unico attacco a cui dovrete fare attenzione sarà il Terremoto, il quale potrà colpirvi anche mentre vi trovate sulla parete.

BARRIER COUNTER

"Dispositivo che assorbe l'energia"

<> PV 7 <>

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

CYBER-ELF

ottenuto : Beenet ('Occupy Factory')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Reattori
Neo Arcadia Core - Corridoio finale

ATTACCHI

- . Contrattacco [4 PV]
se colpito nella parte frontale, il Barrier Counter assorbe l'energia dell'attacco e la scaglia orizzontalmente contro il personaggio sotto forma di una sfera di fuoco. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando.

- . Contatto [2 PV]

Il Barrier Counter è un dispositivo volante munito di uno scudo tondo nella parte frontale. Il nemico non è molto rapido e si limita a muoversi avanti e indietro senza curarsi del personaggio. La caratteristica del Barrier Counter è quella di poter assorbire qualsiasi tecnica con il suo scudo frontale, contrattaccando poi con una sfera di fuoco. Per questo motivo è consigliato colpire il nemico alle spalle, non appena si è voltato.

BATTLE TURTLE BROS

"Tartarughe da battaglia"

- <> PV 12 <> (tartaruga grande)
- <> PV 4 <> (tartaruga piccola)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Shelter ('Find Hidden Base')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Hidden Base ----- Porto
Neo Arcadia Core --- Serpentina
Neo Arcadia Shrine - Secondo Piano
Subway ----- Piattaforme

ATTACCHI

1. Missile [2 PV]
la Battle Turtle Bros grande ritrae la testa per scagliare orizzontalmente un missile. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassarla con un salto.
È possibile distruggere il Missile con le armi e proteggersi con lo Shield Boomerang.

 2. Mortaio [1 PV]
la Battle Turtle Bros piccola scaglia una bomba con traiettoria parabolica. La tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.
- . Contatto [2 PV]

La Battle Turtle Bros è un nemico composto da due tartarughe, posizionate una

sull'altra. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione, anche se è in grado di voltarsi, ed è molto aggressivo. Una volta comparsa sullo schermo, la coppia di tartarughe eseguirà i suoi attacchi sempre in maniera alternata e sarà quindi possibile sfruttare il breve lasso di tempo tra le due tecniche per colpirla. La corazza del nemico è in grado di respingere i Proiettili Gialli dello Z-Buster. Colpendola più volte, è possibile distruggere anche solo la tartaruga piccola ed in questo modo il nemico non potrà più usare il Mortaio. La Battle Turtle Bros viene considerata sconfitta solo quando si elimina la tartaruga grande.

BLIZZACK STAGGROFF

"Apprendista del guardiano Fairy Leviathan"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : Chip Ghiaccio ('Find Hidden Base')
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Hidden Base ----- Hangar (boss)
Neo Arcadia Core - Sala degli apprendisti (boss)

ATTACCHI

1. Palla di neve [2 PV]
+ Spine [2 PV]

mentre è in aria, Blizzack Staggroff scaglia una sfera di ghiaccio contro il personaggio. Toccando terra, essa si trasforma in una serie di spine. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dalla sfera inoltre è possibile distruggere le spine con le armi.

2. Missili [2 PV]

Blizzack Staggroff scaglia dalle sue spalle una serie di missili di ghiaccio con traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.

3. Balzo congelante [nessuno]

Blizzack Staggroff compie dei grandi salti, cercando di venire a contatto con il personaggio. Dal punto di atterraggio del boss si generano nubi in grado di congelare il personaggio, lasciandolo indifeso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dalla zona di atterraggio del boss. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dal ghiaccio.

4. Fascio laser [nessuno]

Blizzack Staggroff emette in orizzontale un ampio raggio laser che non causa danni ma bensì rallenta il personaggio, facendogli aderire dei piccoli cristalli, e lo allontana da sé. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. I cristalli svaniranno gradualmente con il passare dei secondi mentre, venendo spinti all'indietro, si potrà venire danneggiati

dalle Spine prodotte dalle Palle di neve. Per evitare questo attacco è necessario colpire il boss con lo Z-Buster, in modo tale che lo interrompa una volta rimasto stordito.

5. Frecce di ghiaccio [2 PV] (giudizio S:A)

Blizzack Staggroff emette in orizzontale un ampio raggio laser che allontana il personaggio e contiene una serie di frecce di ghiaccio. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario scalare la parete opposta e portarsi fuori dal raggio, oppure colpire il boss con lo Z-Buster, in modo tale che lo interrompa una volta rimasto stordito.

. Contatto [4 PV]

Blizzack Staggroff è un grosso bisonte antropomorfo. Il nemico possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. Il boss si sposta solo compiendo grandi balzi e spesso attacca in volo. Rimanete ad una distanza media dal boss, in modo tale da poter controllare sempre i suoi movimenti, e tenete sempre pronta la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fuoco. Attendete che il boss atterri e rilasciate la tecnica per danneggiarlo.

CAMELOID

"Cammello da battaglia"

<> PV 16 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Kenite ('Duel in Desert')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Resti dell'elicottero
Desert ----- Aereo da trasporto
Hidden Base - Dune

ATTACCHI

. Fiammata [2 PV]

il Cameloid emette una potente fiammata verso il basso. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione non molto elevato. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [2 PV]

Il Cameloid è un grosso cammello giallo meccanico. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e non è in grado di voltarsi. Il Cameloid emette subito la Fiammata non appena Zero gli si avvicina e non interrompe mai il suo attacco. L'unica zona vulnerabile del cammello meccanico è il suo corpo giallo e per raggiungerla è necessario prima evitare la Fiammata. Per sconfiggere facilmente il nemico, colpire prima il suo collo dalla media distanza con lo Z-Buster, in modo tale da interrompere il suo attacco, e poi eseguire rapidamente il Triplo Fendente per distruggerlo prima che possa emettere una nuova Fiammata. Nel caso in cui si riesca ad oltrepassarlo, colpire alle spalle il Cameloid è

il metodo più semplice per eliminarlo.

CANNON HOPPER

"Artiglieria rimbalzante"

<> PV 4 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Ribbid ('Occupy Factory')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Laboratorio
Hidden Base ----- Celle
Resistance Base - Interni

ATTACCHI

. Raffica [1 PV]
il Cannon Hooper scaglia una raffica di proiettili a raggiera. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi subito dal nemico ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Cannon Hopper è un piccolo nemico azzurro composto da un cannone e da due gambe. Il nemico è molto agile e possiede una notevole aggressività. Il Cannon Hopper è in grado di aprire il fuoco sia dal pavimento che agganciandosi al soffitto, ed il suo attacco copre una vasta area. Per questo motivo bisogna eliminarlo subito, una volta comparso sullo schermo, usando la Sfera Possente dello Z-Buster dalla distanza.

CARRYARM

"Dispositivo da trasporto"

<> PV 4 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : nessuno
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Resti dell'elicottero
Disposal Center - Esterni della Base
Disposal Center - Cantiere
Disposal Center - Palazzo distrutto

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Carryarm è un androide volante di colore giallo. Il nemico non attacca mai il personaggio e si limita solo a trasportare gli Spiking, oppure le travi nella Factory. Per questo motivo è inutile affrontarlo direttamente ed è consigliato ignorarlo e proseguire lungo il percorso.

CONDOROID

"Condor del deserto"

<> PV 3 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Birfly ('Find Shuttle')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Resti dell'elicottero
Desert ----- Aereo da trasporto
Hidden Base ----- Dune
Neo Arcadia Shrine - Piano Terra

ATTACCHI

. Picchiata [2 PV]

il Condoroid si lancia in picchiata contro il personaggio. La tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico, oppure oltrepassarlo con lo Scatto.

. Contatto [2 PV]

Il Condoroid è un piccolo volatile di colore blu. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è molto aggressivo. Una volta avvicinatosi a lui, il Condoroid si lancia in picchiata contro Zero per poi continuare il suo volo. Il modo più semplice per eliminarlo consiste nel saltargli incontro eseguendo l'Attacco Rotante della Z-Saber, in modo tale da colpirlo più volte in aria.

CONRAINER

"Dispositivo meteorologico"

<> PV 8 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno
mutato : no

immune : nessuno

paralisi : no

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Cantiere

Disposal Center - Palazzo distrutto

ATTACCHI

. Cambio vento [nessuno]

il Contrainer è in grado di modificare la direzione verso cui soffia il vento. Per farlo è necessario colpire la gemma verde in cima al nemico.

. Contatto [1 PV]

Il Contrainer è un dispositivo fluttuante in grado di modificare il meteo. Questo nemico si incontra solo durante la missione 'Save Replolds' e non possiede attacchi diretti. La sua caratteristica è quella di poter invertire la direzione verso la quale soffia il vento, indicata da una freccia al centro del nemico. Per questo motivo il Contrainer rappresenta più un ostacolo che un avversario vero e proprio e per distruggerlo rapidamente è consigliato usare la Z-Saber dalla breve distanza.

COPY X

"Comandante supremo di Neo Arcadia"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : nessuno

forte : nessuno

immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno

mutato : no

paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Core - Stanza suprema (boss)

ATTACCHI

1. Cambio configurazione [nessuno]

Copy X si circonda di energia, cambiando colore e configurazione di attacco.

2. Potenziamento [nessuno]

Copy X fa comparire globi di energia attorno a sè ed è il segnale che può eseguire anche l'attacco potenziato della rispettiva configurazione.

3. Carica aerea [4 PV, tutti]

mentre è in aria, Copy X si lancia orizzontalmente in avanti e può alzarsi o abbassarsi di quota durante il volo. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario spostarsi in verticale, aiutandosi anche con le pareti.

4. Scivolata [4 PV, tutti]

mentre è sul pavimento, Copy X attacca in avanti con una scivolata.

La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione.

Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassarlo con il salto.

5. Triplo attacco [4 PV, blu]
Copy X scaglia una serie di proiettili. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare i proiettili saltando.
6. Globo arcobaleno [6 PV, blu]
come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia un grosso globo di energia, circondato da luci colorate. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare il globo saltando.
7. Fiammata [4 PV, rosso]
Copy X scaglia una fiammata che si muove verso l'alto seguendo una curva. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss oppure oltrepassare la Fiammata saltando.
8. Pioggia di fuoco [4 PV, rosso]
come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia verso l'alto una serie di fiamme che poi ricadono sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
9. Globo elettrico [4 PV, verde]
Copy X scaglia una o più sfere elettriche che si muovono in direzione del personaggio. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare le sfere con un salto.
10. Scariche elettriche [4 PV, verde]
come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X colpisce violentemente il suolo, generando ai suoi lati una serie di scariche elettriche che viaggiano lungo il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare le scariche saltando oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.
11. Cometa ghiacciata [4 PV, viola]
+ Schegge [2 PV, viola]
Copy X scaglia un proiettile di ghiaccio. Dopo aver urtato le pareti o il pavimento, la Cometa si scinde in diversi frammenti che viaggiano in varie direzioni. Il boss apre il fuoco in diagonale verso il basso mentre salta oppure in orizzontale quando si trova sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi il più possibile dal punto di impatto della Cometa.
12. Spirale di ghiaccio [4 PV, viola]
come attacco potenziato di questa configurazione, Copy X scaglia frontalmente una serie di cristalli che ruotano vorticosamente. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è

necessario oltrepassare i cristalli saltando oppure aiutandosi con le pareti.

13. Colonna di luce [4 PV, tutti] (giudizio S:A)
Copy X genera una grande colonna luminosa e ripristina parte della sua barra di vita. Non è possibile interrompere questa tecnica e si verrà danneggiati venendovi a contatto. Il boss esegue solo una volta la Colonna di luce.

. Contatto [2 PV, tutti]

Copy X è la copia perfetta dell'antico compagno di avventure di Zero. Il boss è molto agile ed aggressivo, e si sposta volando o compiendo rapidi balzi. Copy X può assumere quattro configurazioni, ognuno associato ad un elemento, con i relativi attacchi: blu (neutrale), rosso (fuoco), verde (fulmine) e viola (ghiaccio). Le tecniche del boss non sono troppo diverse tra loro e vengono eseguite saltando oppure in orizzontale. La strategia da utilizzare consiste nell'alternare di continuo attacco e fuga. Allontanarsi da Copy X ed intanto preparare il Super Fendente della Z-Saber. Non appena il boss termina la Carica aerea o la Scivolata, rilasciare la tecnica su di lui e poi fuggire nuovamente, in attesa dell'occasione successiva per colpirlo.

CRUSH ROLLER

"Rullo compressore"

<> PV 12 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Hafmargo ('Destroy Train')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Shrine - Secondo Piano
Train Station ----- Secondo Vagone
Train Station ----- Terzo Vagone
Un.Laboratory ----- Pendii

ATTACCHI

. Rullo [2 PV]
il Crush Roller sbatte il suo rullo compressore sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

. Contatto [1 PV]

Il Crush Roller è un androide viola munito di un rullo compressore. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione, anche se è in grado di voltarsi, ed è molto aggressivo. Il Crush Roller esegue di continuo il suo attacco senza curarsi della posizione e dei movimenti del personaggio. Per questo motivo è consigliato colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster, rimanendo oltre la portata del suo Rullo.

"Uno dei quattro Guardiani al servizio di Copy X. Regina dei mari"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : Bomgu ('Stop the Hacking')
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Hidden Base ----- Porto (boss)
Neo Arcadia Core - Sala dei Guardiani (boss)

ATTACCHI

1. Lance [2 PV]
Fairy Leviathan scaglia tre copie della sua lancia in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss e poi saltare nel caso una delle copie si avvicini troppo al personaggio.
2. Scudo [2 PV]
Fairy Leviathan fa roteare il suo bastone generando uno scudo di ghiaccio che poi scaglia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare non appena il boss scaglia lo scudo, in modo tale che passi al di sotto del personaggio.
3. Cristalli [2 PV]
Fairy Leviathan nuota lasciando dietro di sé una scia di grandi cristalli. Dopo alcuni istanti, il boss fa cadere questi blocchi appuntiti sul fondale. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli spazi vuoti tra un cristallo e l'altro, oppure è possibile distruggerli con le armi.
4. Dragone [4 PV] (giudizio S:A)
Fairy Leviathan genera un dragone di ghiaccio che si lancia contro il personaggio, rimanendogli sempre nei paraggi. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. È consigliato usare il Super Fendente, potenziato dal Chip Fuoco, per distruggere il dragone con un unico attacco.
- . Contatto [2 PV]

Fairy Leviathan è uno dei quattro guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta nuotando. Gran parte del fondale marino dove si svolge lo scontro è ricoperto dalle spine quindi dovrete fare molta attenzione a schivare gli assalti nemici. Il boss si avvicinerà spesso a voi durante lo scontro perciò colpitela con il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Fuoco. In questo modo non solo la danneggerete, ma interromperete i suoi attacchi, specialmente la generazione dei Cristalli.

"Uno dei quattro Guardiani al servizio di Copy X. Guerriero furente"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole : Fulmine	ottenuto : Turbo ('Duel in Desert')
forte : Fuoco	mutato : no
immune : Ghiaccio	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Desert ----- Aereo da trasporto (boss)
Neo Arcadia Core - Sala dei Guardiani (boss)

ATTACCHI

1. Lancio [4 PV]
+ Super [8 PV]

Fighting Fefnir esegue un breve scatto in avanti per afferrare il personaggio. Una volta fatto, il boss scaglia in aria Zero. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, dopo aver lanciato in aria il personaggio, Fighting Fefnir lo afferra in volo per poi farlo precipitare violentemente al suolo.

2. Sfera infuocata [4 PV]
+ Super [6 PV]

Fighting Fefnir scaglia uno o più proiettili di fuoco. Essi vengono sparati orizzontalmente mentre il boss è sul pavimento, verso il basso quando è in aria. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitare i proiettili orizzontali è necessario oltrepassarli saltando, oppure passarvi da sotto usando lo Scatto. Per schivare quelli sparati dall'alto è sufficiente allontanarsi dal boss. Nella versione Super, la Sfera infuocata possiede dimensioni maggiori.

3. Terremoto [4 PV]
+ Super [2 PV]

Fighting Fefnir compie un breve salto per poi colpire violentemente il suolo e generare un'onda d'urto. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss. Nella versione Super, l'onda d'urto possiede dimensioni maggiori.

4. Potenziamento [nessuno]

Fighting Fefnir si circonda di un'aura energetica che gli permette di eseguire le versioni Super delle sue tecniche.

5. Meteore [6 PV] (giudizio S:A)

Fighting Fefnir scaglia in aria un gran numero di grandi sfere di fuoco che poi ricadono su tutto il pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarlo è necessario raggiungere velocemente gli spazi vuoti tra una meteora e l'altra, allontanandosi il più possibile dal boss. Durante questo attacco non è possibile danneggiare Fighting Fefnir.

. Contatto [2 PV]

Fighting Fefnir è uno dei quattro guardiani. Il boss è molto agile ed

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

FLOPPER

"Mina oscillante"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bomga ('Retrieve Data')
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Factory ----- Reattori
Hidden Base --- Caverna
Hidden Base --- Porto
Un.Laboratory - Pendii

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Flopper è una sfera marrone fluttuante. Questo nemico si limita a muoversi avanti e indietro, ignorando la posizione del personaggio. Il Flopper non possiede attacchi diretti ma, una volta colpito, esplose causando una fiammata in grado di danneggiare sia Zero che gli altri nemici. Per questo motivo è consigliato attaccare il Flopper dalla distanza, con lo Z-Buster, cercando di coinvolgere anche altri avversari nell'esplosione. Il nemico detona ugualmente venendoci semplicemente a contatto.

GARM

"Lupo selvaggio"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Stickon ('Protect Factory')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Reattori
Neo Arcadia Shrine - Piano Terra

ATTACCHI

. Morso [massimo 3 PV]

il Garm afferra il personaggio e lo morde ripetutamente, causandogli danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

. Contatto [2 PV]

Il Garm è un piccolo lupo verde. Il nemico non è molto rapido nel muoversi e neanche particolarmente aggressivo. Il suo unico attacco è a corto raggio perciò è sufficiente colpire il Garm dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster per eliminarlo senza difficoltà.

GLI-EYE

"Sentinella volante"

<> PV 2 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Birtack ('Defend Resistance Base')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Esterni della Base
Disposal Center - Cantiere
Disposal Center - Palazzo distrutto
Factory ----- Zona Trasporti
Hidden Base ----- Caverna
Resistance Base - Interni
Train Station --- Scavi

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Lo Gli-Eye è un piccolo dispositivo volante con un grande occhio rosso. Il nemico non è molto rapido nel muoversi e non possiede attacchi diretti. Una volta apparso sullo schermo, lo Gli-Eye si lancia contro il personaggio per venirgli a contatto. Essendo un nemico molto debole, è consigliato usare lo Z-Buster per colpirlo dalla distanza.

GOLEM

"Grosso androide da battaglia"

<> PV 32 <> (una barra)

ELEMENTI

debole : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno

forte : nessuno mutato : no
immune : nessuno paralisi : no

DOVE SI TROVA

Underground Laboratory - Sala Computer (boss)

ATTACCHI

1. Laser inferiore [2 PV]

il Golem emette verso il basso un laser dalla bocca, facendolo ruotare in senso orario. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi nell'angolo di nord ovest della stanza.

2. Laser superiore [2 PV]

+ Macerie [2 PV]

il Golem emette frontalmente un laser dalla bocca, facendolo ruotare in senso orario. Dopo alcuni istanti, dal soffitto cadranno cinque blocchi di macerie, disponendosi casualmente su due file orizzontali. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare sia il Laser che i blocchi, è necessario posizionarsi molto vicino al boss.

3. Carica [3 PV]

dopo aver fatto cadere i blocchi di macerie, il Golem si lancia in avanti, distruggendoli. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente posizionarsi il più possibile vicino alla parete sinistra.

. Contatto [2 PV]

Il Golem è un enorme androide bianco. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il suo volto e durante lo scontro dovreste evitare di colpire Ciel, immobilizzata nella mano sinistra del boss. Posizionatevi sempre nell'angolo di nord ovest e da qui lasciatevi scivolare per raggiungere l'altezza necessaria a colpire il volto del Golem. Non appena il boss passa all'attacco, siate rapidi nello spostarvi vicino a lui, nel caso esegua il Laser superiore, e poi tornate a scivolare lungo la parete per riprendere a colpirlo. Potete anche sfruttare le Macerie, posizionandovi sulla fila più alta di esse, per raggiungere l'altezza adatta per danneggiare il Golem. Dopo alcuni secondi di battaglia partirà un filmato.

|| Zero non riesce ad avere la meglio del suo avversario, ma un alleato
|| misterioso gli dona un'arma in grado di aiutarlo.

Raccogliete la Z-Saber. Aspettate che il Golem faccia cadere le Macerie, oppure usate il Super Rimbalzo dalla parete sinistra, per arrivare all'altezza del suo volto e colpirlo con la spada laser. Una volta fatto, il Golem verrà sconfitto automaticamente. Volendo, è anche possibile eliminarlo con lo Z-Buster, continuando a danneggiarlo con questa arma, ma il procedimento richiederà molto più tempo.

GUARD OROTIC

"Drago meccanico con otto teste"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Chip Fuoco ('Occupy Factory')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Factory - Sala del Nucleo (boss)

ATTACCHI

1. Fiammata [4 PV]
le teste rosse del Guard Orotic emettono una fiammata. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.
2. Globo elettrico [4 PV]
le teste verdi del Guard Orotic emettono una serie di globi elettrici verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi ai lati del boss.
3. Testata [2 PV]
le teste gialle del Guard Orotic si lanciano verso il basso con una gran velocità. La tecnica possiede un discreto raggio d'azione e per evitarla è necessario posizionarsi ai lati del boss.
4. Congelamento [nessuno]
le teste blu del Guard Orotic emettono un soffio in grado di congelare il personaggio, lasciandolo indifeso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dal ghiaccio.
5. Raffica [1 PV] (giudizio S:A)
il Guard Orotic scaglia una raffica di proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi subito dal nemico ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
- . Contatto [2 PV]

Il Guard Orotic è composto da un nucleo centrale a cui sono agganciate quattro coppie di teste. Il nemico è discretamente agile ma non è molto aggressivo. Il suo punto debole è il nucleo centrale, che rimane vulnerabile solo mentre il boss attacca. Ad ogni turno, una coppia di teste si attiva ed esegue la sua tecnica, per poi richiudersi e passare alla coppia successiva. È possibile distruggere le singole teste, ma esse verranno poi ripristinate in automatico. Nel caso in cui il boss esegua la Raffica, rimanete immobili, proteggetevi con lo Shield Boomerang ed intanto caricate il Super Fendente della Z-Saber. Non appena si attiva una coppia di teste, rilasciate la tecnica della spada laser sul nucleo del Guard Orotic ed allontanatevi subito dal boss. Tornate in posizione difensiva e riprendete l'attacco solo all'attivazione delle teste successive.

GYRO CANNON

"Artiglieria volante"

<> PV 8 <> (nemico)
<> PV 3 <> (elica)

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Birrair ('Neo Arcadia 2')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Reattori
Neo Arcadia Shrine - Primo Piano
Neo Arcadia Tower -- Camino
Neo Arcadia Tower -- Zona Binari

ATTACCHI

1. Bomba [1 PV]
il Gyro Cannon lascia cadere un piccolo esplosivo sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e per schivarla è sufficiente non posizionarsi al di sotto del nemico.
2. Proiettile [1 PV]
il Gyro Cannon spara in diagonale un proiettile da ogni bocca di fuoco. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
- . Contatto [1 PV]

Il Gyro Cannon è un dispositivo volante munito di elica e di due cannoni. Il nemico non è molto rapido nello spostarsi ma attacca con frequenza. Il Gyro Cannon si limita a compiere brevi spostamenti verticali, a seconda dei movimenti del personaggio, per poi aprire il fuoco. Poichè i due cannoni sono direzionati in diagonale, il metodo migliore per sconfiggere il nemico è quello di posizionarsi di fronte a lui e di attaccarlo dalla lunga distanza con lo Z-Buster. Colpendo più volte l'elica del Gyro Cannon, questi cadrà sul pavimento ma potrà comunque danneggiare il personaggio sia al contatto che con i suoi Proiettili.

HANUMACHINE

"Apprendista del guardiano Hidden Phantom"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

debole : Fulmine
forte : Fuoco
immune : Ghiaccio

CYBER-ELF

ottenuto : Eenite ('Invasion')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Resistance Base - Magazzino Cristalli (boss)

ATTACCHI

1. Cometa infuocata [4 PV]
Hanumachine si trasforma in una sfera di fuoco ed inizia a muoversi per la stanza rimbalzando tra le pareti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario rimanere costantemente lontano dal boss.
2. Fiammate [2 PV]
Hanumachine compie una capriola in aria, scagliando tre fiammate in direzioni diverse. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi molto vicino al boss oppure molto lontano da lui.
3. Generazione Hanumonkey [nessuno]
Hanumachine genera una serie di Hanumonkey che si lanceranno direttamente contro il personaggio. Usare la Sfera Possente dello Z-Buster, assieme al Chip Fulmine, per distruggerli tutti all'istante.
4. Bastonata [6 PV] (giudizio S:A)
Hanumachine fa crescere di dimensioni la sua arma, poi salta in avanti eseguendo un fendente verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
- . Contatto [3 PV]

Hanumachine è una scimmia bianca armata di bastone. Il nemico è molto agile ed aggressivo. Durante lo scontro dovrete fare attenzione soprattutto a non venire a contatto con il boss, il quale attraverserà spesso tutta la stanza mentre corre: oltrepassatelo con un salto oppure usate il Super Rimbalzo per evitarlo. All'inizio non siate troppo aggressivi nell'attaccarlo dalla distanza con lo Z-Buster, bensì attendete che Hanumachine generi le piccole scimmie. Usare la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Fulmine, per distruggerle tutte all'istante e ricevere poi il cyber-elf Sticken. Dopo aver ottenuto la Creatura, aumentate la frequenza dei vostri attacchi, sfruttando i momenti in cui il boss sta fermo, utilizzando principalmente il Super Fendente della Z-Saber.

HANUMONKEY

"Scimmie evocate da Hanumachine"

<> PV 2 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Sticken ('Invasion')
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Resistance Base - Magazzino Cristalli

ATTACCHI

- . Esplosione [5 PV]
l'Hanumonkey si aggrappa al personaggio e si autodistrugge con una piccola

esplosione. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

. Contatto [nessuno]

L'Hanumonkey è una piccola scimmia che viene evocata solo durante lo scontro con il boss Hanumachine. Il nemico è discretamente rapido nel muoversi e sullo schermo ne vengono richiamati sempre diversi esemplari. Poichè il suo unico attacco è a corto raggio, il metodo migliore per distruggere tutti gli Hanumonkey in una volta è quello di colpirli dalla distanza con la Sfera Possente dello Z-Buster.

HELI METTALL

"Nemici volanti mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

i nemici che vengono mutati in Heli Metall sono:

Barrier Counter	Ray Blade
Condoroid	Seal Cannon
Flopper	Securipider
Gli-Eye	Spiking
Gyro Cannon	Top Gabyoall
Raven	Totem Cannon

ATTACCHI

. Proiettile [1 PV]

l'Heli Metall spara in diagonale un proiettile da ogni bocca di fuoco. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

L'Heli Metall è un piccolo automa volante che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Non è un nemico molto aggressivo ed il suo attacco è semplice da evitare. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

HERCULIOUS ANCHORTUS

"Apprendista del guardiano Sage Harpuia"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole : Ghiaccio ottenuto : Beehoney ('Neo Arcadia 1')
forte : Fulmine mutato : no
immune : Fuoco paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Core --- Sala degli apprendisti (boss)
Neo Arcadia Shrine - Sommità (boss)

ATTACCHI

1. Globo [6 PV]

Herculious Anchortus genera una grande sfera di energia che si muove in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e si dissolve in pochi secondi. Per evitarla è necessario oltrepassarla aiutandosi con le pareti.

2. Carica [4 PV]

Herculious Anchortus si lancia orizzontalmente contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il nemico con il salto oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

3. Raffica [4 PV]

Herculious Anchortus scaglia frontalmente diverse sfere di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

4. Artigli [4 PV]

+ Estremità [2 PV]

Herculious Anchortus salta e si aggancia alla parete con i suoi artigli per poi darsi lo slancio in avanti. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss mentre è in aria, prima che si agganci alla parete.

5. Ali elettriche [1 PV] (giudizio S:A)

Herculious Anchortus rimane fermo in volo, distendendo i suoi artigli. Da ogni estremità vengono sparati diversi proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è necessario rimanere sempre in movimento ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [4 PV]

Herculious Anchortus è un grosso scarabeo meccanico. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro siate costantemente all'attacco: Herculious Anchortus ha bisogno di diversi istanti per eseguire le sue tecniche, durante i quali rimane immobile ed indifeso. Caricate il Super Fendente della Z-Saber, potenziato dal Chip Ghiaccio, e rilasciatelo di continuo sul boss, senza dargli tregua. Non appena Herculious Anchortus si riprende dallo stordimento, colpitelo nuovamente con la stessa tecnica per sconfiggerlo in pochi secondi.

HIDDEN PHANTOM

"Uno dei quattro Guardiani al servizio di Copy X. Maestro delle ombre"

ELEMENTI

CYBER-ELF

debole : nessuno	ottenuto : Hafmarda ('Protect Factory')
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Factory ----- Reattori (boss)
Neo Arcadia Core - Sala dei Guardiani (boss)

ATTACCHI

1. Carica [4 PV]
+ dopo le copie [2 PV]

Hidden Phantom si lancia in avanti attaccando con la sua spada. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss con un salto.

2. Trasporto Shuriken [4 PV]
+ Coltelli [2 PV]

Hidden Phantom scaglia una grande shuriken in avanti, la quale poi oscilla da destra a sinistra, mentre si muove verso l'alto. Il boss sale a bordo dell'arma e lancia verticalmente dei Coltelli quando si trova sulla verticale del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la shuriken bisogna prima saltarla, puoi muoversi in direzione del boss, in modo tale che l'arma passi sopra la testa del personaggio. In seguito usare lo Scatto per schivare i vari coltelli.

3. Lancio Shuriken [4 PV]
+ Coltelli [2 PV]

Hidden Phantom salta e scaglia verso il basso una grande shuriken. Una volta a contatto con il pavimento, l'arma si scinde in quattro coltelli che si muovono lungo le diagonali. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario saltare e posizionarsi sulla verticale dell'arma quando questa sta per toccare in movimento. In questo modo si sarà al di fuori della portata dei quattro coltelli.

4. Moltiplicazione [4 PV]

Hidden Phantom genera tre copie di sè stesso, le quali rimangono immobili sul pavimento. Il boss è nascosto nella copia più luminosa del gruppo. Colpendo la copia sbagliata, essa esploderà, danneggiando il personaggio e rivelando di essere solo un soldato Pantheon. Contemporaneamente il boss comparirà dall'alto eseguendo l'Affondo. Nel caso in cui non si colpisca alcuna copia, Hidden Phantom attaccherà infine con la Carica. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario evitare di attaccare le copie.

5. Affondo [2 PV]

al termine del Trasporto Shuriken o della Moltiplicazione, Hidden Phantom si lancia dall'alto per colpire con la sua spada. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario utilizzare lo Scatto ed allontanarsi dal punto di atterraggio del boss.

6. Pioggia di lame [2 PV] (giudizio S:A)

Hidden Phantom rende buia la stanza e si nasconde nell'oscurità. Il boss inizia a lanciare coltelli a gruppi di tre in varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario

rimanere sempre in movimento, usando anche lo Scatto per schivare le lame.

7. Autodistruzione [4 PV]

una volta sconfitto presso la Neo Arcadia Core, Hidden Phantom si lascerà esplodere. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.

. Contatto [2 PV]

Hidden Phantom è uno dei quattro guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta saltando oppure eseguendo rapidi scatti. A differenza degli altri guardiani, Hidden Phantom non è vulnerabile ad un particolare elemento, perciò lo scontro sarà più complicato. Rimanete sempre lontani dal boss ed attaccatelo con la Sfera Possente dello Z-Buster. Il momento migliore per causare ingenti danni al nemico è quando esegue la sua Moltiplicazione. Preparate il Super Fendente della Z-Saber, saltate e rilasciate la tecnica facendo in modo di colpire solo la testa della copia più luminosa: in questa maniera danneggerete il boss e non causerete esplosioni.

Nel caso in cui Hidden Phantom esegua la Pioggia di lame, lo scontro diverrà ancor più complicato. Questa tecnica termina solo con la sconfitta del boss, ma ciò è reso difficile dall'oscurità. Caricate la Sfera Possente dello Z-Buster ed individuate subito il punto dal quale viene scagliato il primo coltello. Cercate di colpirlo con il vostro attacco e con un po' di fortuna riuscirete a danneggiare Hidden Phantom, il quale ricomparirà brevemente sullo schermo prima di nascondersi di nuovo.

Al termine della battaglia presso la Neo Arcadia Core invece, Hidden Phantom proverà ad autodistruggersi: rimanete lontani da lui per non subire danni.

HITTITE HOTTIDE

"Macchina scavatrice di Neo Arcadia"

<> PV 136 <> (lo scarico)
<> PV 48 <> (il lanciamissili)
<> PV 32 <> (il dorso)
<> PV 32 <> (i soldati)

TOT 248

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Stoctto ('Defend Resistance Base')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Palazzo distrutto (boss)
Disposal Center - Cantiere (boss)
Disposal Center - Esterni della Base (boss)

ATTACCHI

1. Trivelle [morte]

venendo a contatto con le trivelle poste nella parte frontale del nemico si perderà istantaneamente la vita. Per questo motivo è necessario rimanere

sempre dietro il boss.

2. Mine trottola [1 PV]

Hittite Hottide rilascia dietro di sé una serie di mine sul pavimento che esplodono al contatto con il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente superare le mine saltando oppure è possibile farle esplodere colpendole con la Z-Saber.

3. Missili [1 PV]

Hittite Hottide lancia verso l'alto una serie di missili che poi ricadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dai missili oppure è possibile farli esplodere colpendoli con le armi.

4. Generazione Gli-Eye [nessuno]

Hittite Hottide rilascia dal suo dorso tre Gli-Eye per volta, i quali si scagliano contro il personaggio. Usare l'Attacco Rotante della Z-Saber per distruggerli in volo.

5. Bombe Pantheon [2 PV] (giudizio S:A)

+ Raffica Pantheon [1 PV] (giudizio S:A)

+ Trappola Pantheon [nessuno] (giudizio S:A)

dopo aver aver distrutto le tre parti del boss, dalla botola potranno comparire tre tipi di soldato Pantheon. Il primo scaglia due bombe verso il basso: allontanarsi dal nemico per non subire danni. Il secondo esegue una rapida raffica di proiettili contro il personaggio: rimanere lontani dal boss oppure usare lo Shield Boomerang per proteggersi. Il terzo spara una sfera azzurra in grado di intrappolare il personaggio: colpirla più volte con la Z-Saber per abbatterla.

. Contatto [1 PV]

Hittite Hottide è un grosso veicolo rosso per la trivellazione. Il boss non è molto rapido e avanza costantemente verso sinistra. A differenza delle altre battaglie, in questo caso non è visibile la barra di vita del boss inoltre bisognerà sconfiggerlo prima che raggiunga il cancello della Resistance Base, posto all'estremità occidentale del Disposal Center. Hittite Hottide possiede tre punti deboli, che sono quelli dai quali scaglia i suoi attacchi: lo scarico posteriore da cui rilascia le Mine, la botola sul dorso che fa fuoriuscire i Gli-Eye ed il lanciamissili. Distruggete i nemici volanti per ottenere il cyber-elf Birtack e rilasciate in volo il Super Fendente della Z-Saber per colpire con un unico attacco sia lo scarico che la botola. Per attaccare invece il lanciamissili usate la Sfera Possente dello Z-Buster dalla distanza mentre saltate, oppure rilasciate il Super Fendente della Z-Saber sul pavimento in modo tale che l'onda d'urto colpisca il bersaglio.

Non abbattete subito il boss bensì permettetegli di raggiungere il grande palazzo giallo in rovina, in modo tale che scavi una galleria al suo interno. Nella parte destra del tunnel è presente un condotto sul pavimento, su cui è presente una Vita Bonus. Ora non potrete ancora accedervi ma esso diverrà importante in seguito. Una volta liberato questo ingresso, tornate all'attacco. L'ultimo ostacolo per eliminare il boss è dato dai tre soldati Pantheon che compariranno a turno dalla botola dei Gli-Eye. Fate attenzione soprattutto a quello in grado di scagliare la sfera azzurra e colpiteli con il Super Fendente della Z-Saber per eliminarli rapidamente.

"Ragno meccanico generato dai Kumoteru"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Underground Laboratory - Pendii

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

L'Hoppider è un piccolo ragno blu ed arancione generato dai Kumoteru. Il nemico è discretamente agile ed abbastanza aggressivo. L'Hoppider non possiede alcun attacco diretto e si limita solo a saltare in direzione del personaggio. I ragni vengono generati in gran quantità dai Kumoteru quindi la forza di questo nemico risiede nel numero. Tuttavia possiedono un solo PV e quindi per eliminarli tutti in una volta è sufficiente utilizzare l'Attacco Caricato di una qualsiasi arma.

KERBEROS

"Centauro monoruota"

<> PV 7 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Itemon ('Destroy Train')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Resti dell'elicottero
Subway ----- Piattaforme
Subway ----- Binario
Train Station - Scavi

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Kerberos è una piccola moto con una sola ruota. Il nemico possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Una volta apparso sullo schermo, il Kerberos si lancia continuamente contro il personaggio per venirgli a contatto, senza dargli tregua. Per questo motivo il nemico è molto ostico da affrontare e bisogna essere rapidi nell'attaccarlo. Quando si esplorano le località dove sarà possibile incontrarlo, tenere sempre pronto il Super Fendente della Z-Saber e rilasciarlo sul Kerberos non appena questi si avvicina a Zero. Il nemico è in grado anche di compiere un salto per attaccare il personaggio.

KUMOTERU

"Bozzolo generatore di ragni"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Stoccue ('Prologo')
forte : nessuno	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Underground Laboratory - Pendii

ATTACCHI

- . Generazione Hoppider [nessuno]
il Kumoteru rilascia dalla sua cima sino ad un massimo di sette Hoppider alla volta.
- . Contatto [2 PV]

Il Kumoteru è un grosso bozzolo situato sul pavimento. Il nemico non si sposta mai dalla sua posizione e non possiede attacchi diretti. L'unica azione compiuta dal Kumoteru è quella di generare un gran numero di Hoppider alla volta. Per questo motivo bisogna distruggerlo subito, usando lo Z-Buster dalla distanza, in modo tale che lo schermo non si riempia di ragni meccanici.

MAHA GANESHARIFF

"Comandante dei sistemi informativi di Neo Arcadia"

<> PV 64 <> (due barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fulmine	ottenuto : Itecle ('Retrieve Data')
forte : Fuoco	mutato : no
immune : Ghiaccio	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Core - Sala degli apprendisti (boss)
Un.Laboratory ---- Camera di stasi (boss)

ATTACCHI

1. Manate rapide [5 PV]
Maha Ganeshariff avanza gradualmente attaccando con rapidi affondi della mano. La tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal boss.
2. Pendolo [4 PV]

Maha Ganeshariff si aggancia al soffitto ed inizia ad oscillare per poi lanciarsi in avanti. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario passare al di sotto del boss usando lo Scatto, quando questi si trova nel punto più alto della sua oscillazione.

3. Carica [4 PV]
+ Bombe [4 PV]

Maha Ganeshariff si lancia in avanti, rotolando a gran velocità ed inoltre rilasciando una serie di bombe. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare il boss con un salto facendo attenzione a non venire a contatto con le Bombe. Al termine dell'attacco, Maha Ganeshariff balzerà all'indietro, dopo aver urtato una parete.

4. Zanne boomerang [2 PV] (giudizio S:A)

Maha Ganeshariff scaglia una sua zanna come se fosse un boomerang. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario andare incontro alla zanna, passandoci da sotto con lo Scatto, per poi oltrepassarla saltando quando tornerà indietro. Il boss è in grado di scagliare anche due zanne in successione.

. Contatto [4 PV]

Maha Ganeshariff è un grosso androide rotondo dal volto di elefante. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Il suo unico punto vulnerabile è la testa, perciò dovrete essere precisi nell'attaccare. Colpitelo con la Sfera Possente dello Z-Buster, aprendo il fuoco mentre saltate, oppure rilasciate il Super Fendente della Z-Saber ai piedi del boss. L'onda d'urto di questa tecnica sarà comunque in grado di arrivare al suo volto, danneggiandolo. Dopo ogni attacco, allontanatevi subito da Maha Ganeshariff perchè potrete avere bisogno di molto spazio per evitare il suo prossimo assalto. Una volta terminato, riprendete la strategia offensiva.

METTALL

"Nemici mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

i nemici che vengono mutati in Metall sono:

Battle Turtle Bros	Pantheon Flyer
Cameloid	Pantheon Guardian
Cannon Hopper	Pantheon Hunter
Crush Roller	Pantheon Warrior
Garm	Sand Jaws
Kerberos	Sand Snake
Kumoteru	Shellcrawler

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Il Metall è un piccolo automa che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Mentre è nascosto sotto il suo elmo, il Metall è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Per sconfiggerlo è sufficiente colpirlo una sola volta con la Z-Saber non appena si avvicina al personaggio.

METAROOK

"Torre meccanica semovente"

<> PV 48 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Beesus ('Destroy Train')
forte : Fuoco	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Train Station - Corridoio (mini boss)

ATTACCHI

1. Maglio [4 PV]

il Metarook fa oscillare la sua sfera chiodata facendola sbattere alcune volte sul pavimento, avanti e indietro. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. La sfera chiodata causa danni anche mentre il Metarook la tira a sè al termine dell'attacco.

2. Raffica [1 PV]

il Metarook scaglia una serie di proiettili in varie direzioni. La tecnica non è molto rapida e copre una discreta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi subito dal nemico ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Il Metarook è un androide munito di cingoli, scudo e sfera chiodata. Il nemico non è molto rapido ed è discretamente aggressivo. Il suo punto vulnerabile è il nucleo arancione presente nella sua parte inferiore e per colpirlo bisogna fare in modo di esporlo. Ciò accade automaticamente quando il Metarook esegue la sua Raffica oppure può essere causato colpendo la testa del nemico con un Attacco Caricato. In questo modo il Metarook si inclinerà all'indietro e si potrà liberamente attaccare il suo nucleo. Per eliminare rapidamente il mini boss bisogna prima farlo inclinare usando la Sfera Possente dello Z-Buster e poi colpirlo ripetutamente con la Z-Saber per infliggergli danni ingenti.

PANTHEON ACE

"Capitano delle truppe volanti"

<> PV 32 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Beefive ('Neo Arcadia 1')
forte : nessuno	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Shrine - Primo Piano (mini boss)

ATTACCHI

. Raffica [1 PV]

il Pantheon Ace attacca con una raffica di tre proiettili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Il Pantheon Ace è un soldato volante di colore viola. Il nemico è discretamente rapido ma non molto aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare ma questo soldato può essere ostico da affrontare in quanto è in grado di volare e di attraversare gli ostacoli. Posizionatevi nell'angolo di sud ovest del tempio, facendo attenzione a non cadere sulle spine, e colpitelo da qui con la Sfera Possente dello Z-Buster.

PANTHEON CORE

"Motore del treno di Neo Arcadia"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fulmine	ottenuto : Totten ('Destroy Train')
forte : Fuoco	mutato : no
immune : Ghiaccio	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Train Station - Quarto Vagone (boss)

ATTACCHI

1. Pistoni [morte]

Pantheon Core solleva uno o più pistoni del pavimento, facendo urtare il personaggio contro le spine che compaiono sul soffitto. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi subito dai Pistoni, non appena questi iniziano ad alzarsi.

2. Fiammata [4 PV]

Pantheon Core emette una fiammata dal suo cannone, che può essere lunga o corta. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi vicino alla parete sinistra della stanza.

3. Trappola [nessuno] (giudizio S:A)

Pantheon Core avanza gradualmente verso sinistra, riducendo lo spazio a disposizione del personaggio per schivare gli attacchi. Durante lo spostamento, tutto il soffitto verrà ricoperto di spine.

. Contatto [2 PV]

Pantheon Core è un nucleo comandato da un soldato Pantheon. Il boss si sposta raramente dalla sua posizione sul lato destro della stanza ed è abbastanza aggressivo. Il suo unico punto vulnerabile è il soldato situato al centro del nucleo. Rimanete lontani dal Pantheon Core e colpitelo ripetutamente con la Sfera Possente dello Z-Buster, sfruttando la debolezza elementale del boss. Siate rapidi a spostarvi da un Pistone all'altro quando questi si attivano, in modo tale da evitare di venire a contatto con le spine sul soffitto.

PANTHEON FLYER

"Fanteria volante di Neo Arcadia"

<> PV 8 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Birtross ('Rescue Colbor')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Cantiere
Subway ----- Piattaforme
Train Station --- Primo Vagone
Train Station --- Terzo Vagone

ATTACCHI

. Proiettile [1 PV]

il Pantheon Flyer spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Il Pantheon Flyer è un soldato volante celeste. Il nemico è discretamente rapido ma non molto aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare ma questo soldato può essere ostico da affrontare in quanto è in grado di volare e di attraversare gli ostacoli. Per questo motivo il metodo più semplice per sconfiggerlo è quello di attaccarlo dalla distanza con lo Z-Buster oppure con lo Shield Boomerang.

PANTHEON GUARDIAN

"Fanteria leggera di Neo Arcadia"

<> PV 6 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Stocchu ('Prologo')
forte : Fuoco	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Hidden Base ----- Celle
Resistance Base - Interni
Resistance Base - Laboratorio
Un.Laboratory --- Macerie
Un.Laboratory --- Pendii

ATTACCHI

- . Affondo [2 PV]
il Pantheon Guardian attacca con un affondo orizzontale. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.
- . Contatto [2 PV]

Il Pantheon Guardian è un soldato azzurro armato di spada laser. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Il Pantheon Guardian attacca solo quando Zero si trova molto vicino a lui, perciò è sufficiente colpirlo dalla distanza per eliminarlo rapidamente. Durante la missione 'Find Hidden Base', comparirà una versione verde di questo nemico, in grado di far scattare l'allarme nel caso in cui il personaggio venga illuminato dalla sua luce rossa. In questo caso è necessario eliminare il Pantheon Guardian alle spalle o comunque dalla lunga distanza, in modo tale da non metterlo in allerta.

PANTHEON HUNTER

"Fanteria armata di Neo Arcadia"

<> PV 3 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Gireff ('Save Reploids')
forte : nessuno	mutato : Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Rovine
Desert ----- Resti dell'elicottero
Disposal Center --- Esterni della base
Disposal Center --- Cantiere
Disposal Center --- Palazzo distrutto
Neo Arcadia Core -- Ingresso
Neo Arcadia Core -- Corridoio finale
Neo Arcadia Tower - Camino
Neo Arcadia Tower - Zona Binari
Neo Arcadia Tower - Zona Alta Tensione
Subway ----- Piattaforme

ATTACCHI

. Raffica [1 PV]

il Pantheon Hunter attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare la raffica saltando ed inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Pantheon Hunter è un soldato azzurro armato di fucile. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. Una volta avvicinatasi a lui, il soldato si fermerà sul posto ed inizierà ad aprire il fuoco contro Zero. Per eliminarlo facilmente bisogna colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster oppure saltargli incontro, evitando la sua Raffica, e colpirlo subito con la Z-Saber una volta atterrati.

PANTHEON WARRIOR

"Guerriero scelto dell'esercito di Neo Arcadia"

<> PV 12 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Buffer ('Destroy Train')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Hidden Base ----- Celle
Neo Arcadia Core - Serpentina
Resistance Base -- Interni
Train Station ---- Primo Vagone
Train Station ---- Secondo Vagone

ATTACCHI

1. Affondo [4 PV]

il Pantheon Warrior esegue un breve scatto in avanti, attaccando con il suo braccio corazzato. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Pugno [4 PV]

il Pantheon Warrior attacca da fermo con il suo braccio corazzato. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione molto ridotto. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

3. Difesa [nessuno]

il Pantheon Warrior è in grado di respingere i Proiettili Gialli dello Z-Buster con il suo braccio corazzato. La Difesa però non lo protegge dagli altri attacchi di questa arma o dai colpi delle altre armi.

. Contatto [2 PV]

Il Pantheon Warrior è un soldato azzurro dotato di un braccio corazzato. Questo nemico non è molto rapido nel muoversi ed attacca con bassa frequenza. Il punto di forza del Pantheon Warrior risiede nel suo braccio corazzato con il quale è in grado di eseguire colpi potenti o di proteggersi dai Proiettili Gialli dello Z-Buster. Per eliminarlo senza difficoltà è consigliato stordirlo con il Super Fendente della Z-Saber e poi colpirlo nuovamente mentre è ancora immobilizzato.

PANTHEON ZOMBIE

"Rottami evocati da Anubis Necromancer III"

<> PV 10 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fuoco	ottenuto : nessuno
forte : Ghiaccio	mutato : no
immune : Fulmine	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Desert ----- Aereo da trasporto
Neo Arcadia Core - Sala degli apprendisti

ATTACCHI

- . Morsa [2 PV alla volta]
venendoci a contatto, il Pantheon Zombie afferra il personaggio e gli causa danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.
- . Contatto [nessuno]

Il Pantheon Zombie è un androide malandato che viene evocato solo durante lo scontro con il boss Anubis Necromancer III. Il nemico è molto lento nel muoversi ed il suo unico attacco è a corto raggio. Per questo motivo bisogna sfruttare subito la sua debolezza elementare per distruggerlo e tornare a concentrarsi sul boss.

QUICKSAND MIXER

"Dispositivo per le sabbie mobili"

<> PV 10 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : no
immune : Ghiaccio	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune

Desert ----- Rovine
Hidden Base - Dune

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Quicksand Mixer è un dispositivo in grado di generare le sabbie mobili. Questo nemico si incontra nel deserto, fissato sul fondo delle dune, e la sua unica azione compiuta è quella di ruotare vorticosamente per spostare la sabbia. Il modo più semplice per sconfiggerlo è quello di usare il Super Fendente della Z-Saber oppure di rimbalzare più volte su di esso colpendolo con l'Affondo Aereo del Triple Rod, direzionato verso sud.

RAINBOW DEVIL

"Gelatina multicolore"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : M-orolli ('Neo Arcadia 2')
mutato : no
paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Tower - Centro di controllo (boss)

ATTACCHI

1. Morsa [4 PV alla volta]

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

2. Pioggia [4 PV]

Rainbow Devil assume la forma di una bocca ed inizia a rimbalzare tra le pareti della stanza. Dopo essere stato colpito, o comunque dopo alcuni secondi, il boss si suddivide in globi più piccoli che continuano a rimbalzare per la sala. Al termine dell'assalto, i vari frammenti torneranno al corpo centrale. La tecnica è discretamente rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla è necessario colpire il boss prima che si suddivida e poi rifugiarsi subito negli angoli superiori della stanza sino al termine dell'attacco.

3. Sfere [2 PV]

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

4. Pugno [4 PV] (giudizio S:A)

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

. Contatto [4 PV]

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

RAVEN

"Aereo da ricognizione"

<> PV 2 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Birdian ('Destroy Train')
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Subway ----- Piattaforme
Subway ----- Binario
Train Station - Secondo Vagone
Train Station - Terzo Vagone

ATTACCHI

. Missili [2 PV]

il Raven scaglia due missili a ricerca automatica contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida tuttavia i colpi inseguono costantemente Zero. È possibile distruggere i Missili con le armi e proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Raven è un piccolo aereo verde. Il nemico è molto rapido nel volare e discretamente aggressivo. Una volta apparso sullo schermo, il Raven scaglia due Missili a ricerca automatica contro Zero per poi fuggire via. I colpi sono semplici da evitare e si possono distruggere con le armi. Per eliminare facilmente il Raven, preparare la Sfera Possente dello Z-Buster e rilasciarla sul nemico non appena questi appare. In questo modo si distruggerà con un solo attacco sia il nemico che i suoi Missili.

RAY BLADE

"Trappola laser rotante"

<> nessuno <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Shrine - Piano Terra
Un.Laboratory ----- Pendii
Un.Laboratory ----- Sala Computer

ATTACCHI

. Contatto [3 PV]

Il Ray Blade è un dispositivo rotante, fissato sullo sfondo, che genera ai lati due fasci laser. Non è possibile distruggerlo ma è consentito immobilizzarlo temporaneamente, sfruttando le sue debolezze elementali. Quindi è consigliato ignorare il nemico, una volta incontrato, ed oltrepassarlo evitando i laser.

SAGE HARPUIA

"Uno dei quattro Guardiani al servizio di Copy X. Maestro del volo"

<> PV 96 <> (tre barre)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio	ottenuto : Beedle ('Rescue Colbor')
forte : Fulmine	mutato : no
immune : Fuoco	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Core - Sala dei Guardiani (boss)
Subway ----- Binario (boss)

ATTACCHI

1. Presa [6 PV]

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

2. Lama aerea [4 PV]

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

3. Primo fendente [2 PV]

+ Secondo fendente [2 PV]

+ Terzo Fendente [4 PV]

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

4. Satellite [2 PV]

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

5. Tornado [4 PV] (giudizio S:A)

Sage Harpuia genera due satelliti ai lati della zona che emettono ognuno un potente fascio di energia. Assieme a loro, il boss fa comparire un tornado in grado di spingere il personaggio verso i fasci di energia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi vicino ad un fascio e poi usare lo Scatto più volte per attraversare il tornado. Durante questo attacco non è possibile danneggiare il boss.

. Contatto [2 PV]

Sage Harpuia è uno dei quattro Guardiani. Il boss è molto agile ed aggressivo e si sposta volando. Dovrete essere rapidi nel passare da un lato all'altro dello schermo per evitare soprattutto le Lame aeree. Il momento migliore per iniziare ad attaccare è quando Sage Harpuia si ferma in volo per rilasciare i Satelliti. Preparate la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata con il Chip Ghiaccio, e rilasciatela contro il boss. Se fatto correttamente, potrete danneggiare Sage Harpuia e distruggere i dispositivi contemporaneamente. Una volta caduto al suolo, il eseguirà i tre fendenti prima di tornare in volo. Fate in modo che il Guardiano atterri lontano da voi per evitare facilmente il triplo attacco. Colpite il boss di nuovo con la Sfera Possente mentre sta per scagliare il Terzo Fendente: così facendo, non solo gli impedirete di riprendere il volo, ma lo obbligherete ad eseguire di nuovo il triplo attacco e quindi avrete di nuovo la possibilità di danneggiarlo mentre compie l'ultimo fendente. Ripetete questa strategia sino alla sconfitta di Sage Harpuia.

SAND JAWS

"Tagliola del deserto"

<> PV 10 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Stocpie ('Find Shuttle')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert - Dune
Desert - Rovine
Desert - Resti dell'elicottero

ATTACCHI

. Morsa [2 PV alla volta]

camminandoci sopra, il Sand Jaws chiude il personaggio tra le sue ganasce, causandogli danni gradualmente. Una volta stretti nella morsa bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

. Contatto [nessuno]

Il Sand Jaws è una tagliola che si incontra nel deserto. Essendo una semplice trappola, il nemico non compie alcun tipo di azione, tranne intrappolare Zero nel caso in cui questi ci cammini sopra. Per via delle sue ridotte dimensioni, per eliminare il Sand Jaws bisogna innanzitutto posizionarsi più in basso di lui, in modo tale da poterlo colpire facilmente con qualsiasi arma. Se ciò non è possibile, bisogna usare allora il Triplo Fendente della Z-Saber, in modo tale che la scia degli attacchi danneggi il Sand Jaws. In alternativa, si può rimbalzare più volte su di esso, colpendolo con l'Affondo Aereo del Triple Rod, direzionato verso sud.

SAND SNAKE

"Serpente del deserto"

<> PV 2 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Itettle ('Find Shuttle')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Rovine
Desert ----- Resti dell'elicottero
Desert ----- Aereo da trasporto
Hidden Base - Dune

ATTACCHI

. Bombe [1 PV]

il Sand Snake scaglia tre bombe con traiettoria parabolica. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. È possibile distruggere le Bombe con le armi e proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Sand Snake è un serpente che vive nel deserto. Il nemico inizialmente non è visibile sullo schermo e fa emergere solo la sua testa dalla sabbia. Una volta fatto, il Sand Snake scaglia le sue Bombe per poi nascondersi nuovamente. Per eliminare facilmente questo nemico è consigliato avvicinarsi subito al punto in cui sta per emergere e poi colpire il Sand Snake con la Z-Saber non appena compare la sua testa.

SCREWDRIGER

"Calamaro meccanico"

<> PV 2 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Bompa ('Find Hidden Base')
forte : nessuno	mutato : Swim Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA
Hidden Base - Porto

ATTACCHI
. Contatto [2 PV]

Lo Screwdriger è un calamaro meccanico composto da una trivella. Il nemico non è molto rapido nel nuotare e non possiede attacchi diretti. Una volta apparso sullo schermo, lo Screwdriger si lancia contro il personaggio per venirgli a contatto. Essendo un nemico molto debole, è consigliato usare lo Z-Buster per colpirlo dalla distanza.

SEAL CANNON

"Mortaio mobile da parete"

<> PV 4 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : Sticker ('Retrieve Data')
forte : Fuoco	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory -----	Laboratorio
Hidden Base -----	Celle
Neo Arcadia Core --	Serpentina
Neo Arcadia Core --	Corridoio finale
Neo Arcadia Tower -	Camino
Neo Arcadia Tower -	Zona Binari
Neo Arcadia Tower -	Zona Alta Tensione
Subway -----	Piattaforme
Train Station -----	Scavi
Un.Laboratory -----	Pendii

ATTACCHI
. Proiettile [1 PV]
il Seal Cannon spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.
. Contatto [2 PV]

Il Seal Cannon è un piccolo carrarmato verde che si trova sulle pareti e sui soffitti delle stanze. Il nemico non è molto rapido nello spostarsi ed è discretamente aggressivo. Nonostante questo, il Seal Cannon è un avversario piuttosto fastidioso da incontrare, sia perchè spesso è presente nelle sezioni dove bisogna compiere diversi salti, sia perchè apre il fuoco sempre in direzione di Zero. Per questo motivo è necessario eliminarlo il prima possibile per poter poi proseguire in sicurezza. È consigliato attaccarlo dalla distanza con lo Z-Buster oppure mandargli indietro i suoi proiettili usando lo Shield Boomerang.

SECURIPIDER

"Ragni meccanici tessitori"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Stickle ('Occupy Factory')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Laboratorio
Factory ----- Zona Trasporti
Un.Laboratory - Pendii

ATTACCHI

1. Ragnatela [nessuno]

il Securipider spara una matassa di ragnatela in grado di intrappolare il personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Una volta intrappolati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dalla presa.

2. Proiettile [1 PV]

il Securipider spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Securipider è un ragno meccanico marrone. Il nemico è molto agile, in grado di muoversi anche sulle pareti ed il soffitto, ed è anche abbastanza aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Securipider aprirà subito il fuoco contro il personaggio, calandosi anche dal soffitto tramite un filo di ragnatela. Poichè il nemico possiede solo 1 PV, per eliminarlo è sufficiente colpirlo dalla distanza con lo Z-Buster.

SERAPH X

"Forma finale di Copy X"

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio	ottenuto : nessuno
forte : Fulmine	mutato : no
immune : Fuoco	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Neo Arcadia Core - Stanza suprema (boss)

ATTACCHI

1. Anelli energetici [nessuno]
Seraph X fa cadere una serie di anelli sul personaggio i quali non causano danni bensì lo paralizzano. La tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. Una volta imprigionati bisogna premere tutti i pulsanti e le direzioni per liberarsi rapidamente dagli anelli.
 2. Fiammate [6 PV]
Seraph X scaglia un sottile raggio laser che genera poi una serie di fiammate sul suolo. La tecnica è molto rapida e copre tutto il pavimento. Per evitarla è necessario continuare a scivolare lungo le aste laterali sino alla scomparsa delle fiamme.
 3. Doppia raffica [3 PV]
Seraph X scaglia dalle proprie mani una raffica di raggi laser. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario essere precisi nei movimenti e posizionarsi negli spazi vuoti tra un raggio e l'altro. In alternativa è possibile anche scivolare lungo i lati del pavimento, facendo attenzione a non cadere nel vuoto.
 4. Spine [2 PV]
venendo a contatto con le spine alle estremità delle aste laterali del boss non si perderà la vita ma si subiranno comunque lievi danni.
 5. Doppie aste [4 PV] (giudizio S:A)
Seraph X prende il controllo delle aste laterali e le fa sbattere numerose volte sul pavimento, in maniera simmetrica, dall'esterno verso l'interno e viceversa. La tecnica è discretamente rapida, copre una vasta area ed in aggiunta il boss scaglia anche gli Anelli energetici. Per evitarla è necessario essere precisi nei movimenti e posizionarsi negli spazi vuoti non colpiti dalle aste o dagli Anelli.
- . Contatto [1 PV]

Seraph X è la forma volante di Copy X. Il boss fluttua lievemente in aria e da qui scaglia i suoi attacchi. Gran parte del pavimento scomparirà e ai lati di Seraph X oscilleranno due aste che possiedono spine sulle estremità. L'unico punto vulnerabile del boss è la sua testa, perciò dovrete essere precisi nel colpirlo. Lo spazio per schivare i suoi assalti è molto ridotto e sarete costretti a rimanere spesso in movimento o a sfruttare le aste laterali per non subire danni. Il modo più semplice per danneggiare il boss consiste nello sfruttare le aste per portarsi all'altezza del suo volto e colpirlo con la Sfera Possente dello Z-Buster, potenziata dal Chip Ghiaccio. In alternativa, caricate il Super Fendente della Z-Saber e, quando il boss si abbassa di quota, saltate e rilasciate la tecnica in modo tale che l'onda d'urto danneggi il suo punto debole.

SHARKSEAL

"Squalo meccanico"

<> PV 2 <>

ELEMENTI

debole : nessuno
forte : nessuno
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Bompu ('Stop the Hacking')
mutato : Swim Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Hidden Base - Porto

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Sharkseal è un piccolo squalo meccanico verde. Il nemico non è molto rapido e si limita a muoversi avanti e indietro senza curarsi del personaggio. Per affrontarlo è sufficiente colpirlo dalla breve distanza con un'arma qualsiasi.

SHELLCRAWLER

"Carrarmato corazzato"

<> PV 6 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : M-orque ('Duel in Desert')
mutato : Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Rovine
Desert ----- Resti dell'elicottero
Factory ----- Laboratorio
Hidden Base - Caverna

ATTACCHI

1. Cannone [4 PV]

lo Shellcrawler scaglia orizzontalmente un potente proiettile. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare il proiettile saltando.

2. Raffica [1 PV]

dopo aver perso la corazza, lo Shellcrawler attacca con una raffica frontale di tre proiettili. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente oltrepassare

la raffica saltando, inoltre è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [2 PV]

Lo Shellcrawler è un piccolo carrarmato arancione dotato di corazza. Il nemico non è molto rapido nel muoversi ma è discretamente aggressivo. La sua armatura è in grado di resistere a tutte le armi di Zero, ad eccezione della Z-Saber, e lo Shellcrawler è vulnerabile solo al volto, quando alza la visiera per attaccare. Colpendolo con un fendente della spada laser, il nemico perderà la sua corazza e potrà essere danneggiato con qualsiasi arma. In questo stato, lo Shellcrawler smetterà di avanzare ed inizierà ad aprire il fuoco mentre indietreggia, aumentando la sua velocità. Per questo motivo è consigliato attaccarlo con il Triplo Fendente per eliminarlo rapidamente.

SPIKING

"Sfera spinosa"

<> PV 6 <>

ELEMENTI

debole : Ghiaccio, Fulmine
forte : Fuoco
immune : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : Birsky ('Save Reploids')
mutato : Heli Metall
paralisi : si

DOVE SI TROVA

Desert ----- Dune
Desert ----- Rovine
Desert ----- Resti dell'elicottero
Disposal Center - Esterni della Base
Disposal Center - Cantiere
Disposal Center - Palazzo distrutto

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Lo Spiking è una grossa sfera rotolante ricoperta di spine. Questo nemico non è senziente e viene sempre lasciato cadere dai Carryarm. Lo Spiking rotola molto velocemente e bisogna essere rapidi nell'oltrepassarlo con il salto, una volta che si avvicina al personaggio. Per eliminarlo è consigliato usare la Sfera Possente dello Z-Buster dalla lunga distanza, oppure il Super Fendente della Z-Saber, nel caso in cui lo Spiking sia ancora in aria.

SWIM METTALL

"Nemici subacquei mutati dal potere dei Cyber-elf"

<> PV 1 <>

ELEMENTI

debole : nessuno

CYBER-ELF

ottenuto : nessuno

forte : nessuno mutato : no
immune : nessuno paralisi : si

DOVE SI TROVA

i nemici che vengono mutati in Swim Metall sono solo gli Screwdriger e gli Sharkseal

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

Lo Swim Metall è un piccolo automa subacqueo che indossa un casco da minatore, generato dal potere dei Cyber-elf in grado di mutare l'aspetto dei nemici. Non è un nemico molto aggressivo e non possiede attacchi diretti. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo una sola volta.

TECH TWISTER

"Dispositivo che genera i tornadi"

<> PV 8 <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : Ghiaccio, Fulmine	ottenuto : nessuno
forte : Fuoco	mutato : no
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Desert - Resti dell'elicottero

ATTACCHI

. Tornado [1 PV]

il Tech Twister genera continuamente attorno a sé un tornado che solleva detriti dal terreno ed allontana gradualmente il personaggio. La tecnica copre una vasta area ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitare di subire danni è sufficiente rimanere al di fuori dello spazio coperto dal vortice.

. Contatto [2 PV]

Il Tech Twister è un dispositivo verde fluttuante in grado di generare un grosso tornado. Solo durante la missione 'Find Shuttle' è possibile incontrare questo nemico, il quale non possiede attacchi diretti. Una volta realizzato il tornado, il Tech Twister rimane al centro del vortice, protetto dai detriti che gli ruotano attorno. Per eliminarlo facilmente è necessario portarsi al di fuori della zona di influenza del nemico e colpirlo con la Sfera Possente dello Z-Buster.

TOP GABYOALL

"Trottola rosa acuminata"

<> nessuno <>

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : nessuno
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : si

DOVE SI TROVA

Factory ----- Reattori
Hidden Base ----- Caverna
Neo Arcadia Core - Corridoio finale
Subway ----- Piattaforme

ATTACCHI

. Contatto [2 PV]

Il Top Gabyoall è una trottola rosa dotata di spuntoni. Questo nemico si limita a muoversi avanti e indietro lungo il pavimento, aumentando di velocità quando il personaggio gli si avvicina. Non è possibile distruggere il Top Gabyoall ma è consentito immobilizzarlo temporaneamente, colpendolo con un'arma qualsiasi. Quindi è consigliato ignorare il nemico, una volta incontrato, ed oltrepassarlo con un salto per evitare il suo assalto.

TOTEM CANNON

"Torre rigenerante"

<> PV 6 <> (per blocco)

ELEMENTI	CYBER-ELF
debole : nessuno	ottenuto : Gibber ('Save Reploids')
forte : nessuno	mutato : Heli Metall
immune : nessuno	paralisi : no

DOVE SI TROVA

Disposal Center - Cantiere
Disposal Center - Palazzo distrutto

ATTACCHI

. Proiettile [1 PV]

da ogni blocco del Totem Cannon vengono emessi lateralmente due proiettili. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure è possibile proteggersi con lo Shield Boomerang.

. Contatto [1 PV]

Il Totem Cannon è una torretta munite di spine sulla sua sommità. Una volta sullo schermo, sul pavimento è presente solo l'estremità superiore del nemico mentre il resto del corpo si solleverà gradualmente dal basso fino ad essere composta da un massimo di tre blocchi. Non è mai possibile eliminare totalmente il Totem Cannon perchè i vari blocchi distrutti verranno man mano

rigenerati. Per questo motivo è consigliato oltrepassare rapidamente il nemico, saltando oltre le spine poste in cima, una volta che si saranno abbattuti temporaneamente tutti i blocchi, per poi proseguire lungo il percorso

/-----\
| ALTRI PERICOLI | [07PR]
\-----/

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per Zero. Sono presenti anche ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare il personaggio.

Trappole elettriche	1 PV	(Neo Arcadia Tower)
Pedane fantasma	1 PV	(Neo Arcadia Shrine)
Cavi oscillanti	2 PV	(Train Station)
Bracci robotici	2 PV	(Factory)
Fasci laser	4 PV	(Factory)
Missili dei sommergibili	4 PV	(Hidden Base)

.....

/-----\
| ELEMENTI | [07LM]
\-----/

Queste tabelle elencano le debolezze elementali dei vari nemici: in questo modo si avrà un'idea di massima su come utilizzare i Chip elementali a disposizione di Zero. Usandoli durante lo scontro con i boss, i Super Attacchi causeranno il 50% dei danni in più, se il nemico è debole a quell'elemento; il 50% dei danni in meno, se il nemico è forte contro quell'elemento; nessun danno, se il nemico è immune a quell'elemento. I nemici normali invece vengono paralizzati temporaneamente se colpiti dall'elemento a cui risultano deboli.

--- FULMINE -----+

•• DEBOLE

Asura Basura	Metarook
Barrier Counter	Pantheon Core
Battle Turtle Bros	Pantheon Flyer
Cameloid	Pantheon Guardian
Cannon Hopper	Pantheon Warrior
Carryarm	Quicksand Mixer
Crush Roller	Ray Blade
Fighting Fefnir	Sand Jaws
Garm	Seal Cannon
Gyro Cannon	Shellcrawler
Hanumachine	Spiking
Kerberos	Tech Twister
Maha Ganeshariff	

•• FORTE

Aztec Falcon
Herculous Anchortus

•• IMMUNE

Anubis Necromance III
Blizzack Staggroff

Sage Harpuia
Seraph X

Fairy Leviathan
Pantheon Zombie

--- FUOCO -----+

•• DEBOLE

Anubis Necromance III
Blizzack Staggroff
Fairy Leviathan
Pantheon Zombie

•• IMMUNE

Aztec Falcon
Herculous Anchortus
Sage Harpuia
Seraph X

•• FORTE

Asura Basura
Barrier Counter
Battle Turtle Bros
Cameloid
Cannon Hopper
Carryarm
Crush Roller
Fighting Fefnir
Garm
Gyro Cannon
Hanumachine
Kerberos
Maha Ganeshariff

Metarook
Pantheon Core
Pantheon Flyer
Pantheon Guardian
Pantheon Warrior
Quicksand Mixer
Ray Blade
Sand Jaws
Seal Cannon
Shellcrawler
Spiking
Tech Twister

--- GHIACCIO -----+

•• DEBOLE

Aztec Falcon
Battle Turtle Bros
Cameloid
Cannon Hopper
Carryarm
Crush Roller
Garm
Gyro Cannon
Herculous Anchortus
Kerberos
Metarook

Pantheon Flyer
Pantheon Guardian
Pantheon Warrior
Ray Blade
Sage Harpuia
Sand Jaws
Seal Cannon
Seraph X
Shellcrawler
Spiking
Tech Twister

•• FORTE

Anubis Necromance III
Blizzack Staggroff
Fairy Leviathan
Pantheon Zombie

•• IMMUNE

Asura Basura
Barrier Counter
Fighting Fefnir
Hanumachine
Maha Ganeshariff
Pantheon Core
Quicksand Mixer

--- NESSUNA AFFINITÀ -----+

Condoroid
Contrainer
Copy X
Flopper
Gli-Eye

Mettall
Pantheon Ace
Pantheon Hunter
Rainbow Devil
Raven

Golem	Sand Snake
Guard Orotic	Screwdriger
Hanumonkey	Securipider
Heli Metall	Sharkseal
Hidden Phantom	Swim Metall
Hittite Hottide	Top Gabyoall
Hoppider	Totem Cannon
Kumoteru	

-----+

=== TABELLA RIASSUNTIVA ===

Legenda:

F --> forte

D --> debole

I --> immune

"," -> nessun effetto

"#" -> il nemico è un boss oppure un mini boss

NOME		FULMINE	FUOCO	GHIACCIO
Anubis Necromance III	#	I	D	F
Asura Basura	#	D	F	I
Aztec Falcon	#	F	I	D
Barrier Counter		D	F	I
Battle Turtle Bros		D	F	D
Blizzack Staggroff	#	I	D	F
Cameloid		D	F	D
Cannon Hopper		D	F	D
Carryarm		D	F	D
Condoroid		.	.	.
Contrainer		.	.	.
Copy X	#	.	.	.
Crush Roller		D	F	D
Fairy Leviathan	#	I	D	F
Fighting Fefnir	#	D	F	I
Flopper		.	.	.
Garm		D	F	D
Gli-Eye		.	.	.
Golem	#	.	.	.
Guard Orotic	#	.	.	.
Gyro Cannon		D	F	D
Hanumachine	#	D	F	I
Hanumonkey		.	.	.
Heli Metall		.	.	.
Herculous Anchortus	#	F	I	D
Hidden Phantom	#	.	.	.
Hittite Hottide	#	.	.	.
Hoppider		.	.	.
Kerberos		D	F	D
Kumoteru		.	.	.
Maha Ganeshariff	#	D	F	I
Metarook		D	F	D
Mettall		.	.	.
Pantheon Ace	#	.	.	.
Pantheon Core	#	D	F	I
Pantheon Flyer		D	F	D
Pantheon Guardian		D	F	D

SOLDATO: Okay. Leave this to me! | SOLDATO: Okay. Lasciate fare a me!
Stay back, Ciel. | Ciel, stai indietro.

++ Un soldato abbatte la parete

SOLDATO: You should go. I'll take care | SOLDATO: Ora dovete proseguire.
of them! | Mi occuperò io di loro.

++ I Soldati rimangono a guardia dell'ingresso, mentre Ciel e Milan trovano

++ Zero in stasi, collegato ad un grande macchinario

MILAN: This must be... | MILAN: Questo deve essere...

CIEL: This... this must be | CIEL: Questo... deve essere
Zero... | Zero...

MILAN: We found him at last! | MILAN: Finalmente lo abbiamo trovato!

++ Milan prova ad avvicinarsi a Zero ma viene respinto da un campo di forza

MILAN: Waaaa! | MILAN: Waaaa!

PASSY: It's protected. | PASSY: C'è una protezione.

MILAN: What should I do... | MILAN: Cosa dovrei fare...

++ I soldati di guardia vengono eliminati dai Pantheon Hunter

SOLDATO: Waaaaa!! | SOLDATO: Waaaaa!!

MILAN: Watch out!!! We are cornered. | MILAN: Attenzione!!! Siamo bloccati.
We have to evacuate now! | Dobbiamo fuggire adesso!

CIEL: But... | CIEL: Ma...

MILAN: We have no time to argue! | MILAN: Non c'è tempo per discuterne!

++ Milan viene colpito da un Pantheon Hunter

MILAN: Arrghhhh! | MILAN: Arrghhhh!

CIEL: Milan!! | CIEL: Milan!!

PASSY: Ciel... | PASSY: Ciel...

CIEL: | CIEL:

PASSY: Ciel!!! | PASSY: Ciel!!!

CIEL: Huh? | CIEL: Huh?

PASSY: You should use my power!! | PASSY: Devi usare il mio potere!!
You have no choice! | Non c'è altra scelta!

CIEL: What!? Passy... If I do, you'll | CIEL: Cosa!? Passy... Se io lo facessi
be... | tu....

PASSY: Don't worry about me. Remember, | PASSY: Non ti preoccupare per me.
everyone is waiting for your safe | Ricordati che tutti stanno aspettando
return! | che tu torni sana e salva!

CIEL: Okay. Thank you.		CIEL: Va bene. Ti ringrazio.
PASSY: No. I should thank you, Ciel. Good-bye...		PASSY: No. Sono io che devo dirti grazie, Ciel. Addio...
++ Passy si lancia contro il campo di forza che protegge Zero		
CIEL: Passssyyyyyy!		CIEL: Passssyyyyyy!
++ Passy abbatte il campo di forza ed un lampo di luce abbagliante annuncia il ++ risveglio di Zero		
CIEL: Zero... has been resurrected...		CIEL: Zero... è tornato in vita...
ZERO:		ZERO:
CIEL: Zero? Help me. Please.		CIEL: Zero? Aiutami, ti prego.
++ Zero scorta Ciel, facendosi strada tra i nemici, sino a quando i due non ++ giungono presso un muro		
CIEL: What!? It's a dead end... What should we do...?		CIEL: Cosa!? È un vicolo cieco... Cosa facciamo adesso...?
++ Il pavimento sotto i piedi di Ciel crolla e Zero l'afferra al volo durante ++ la caduta, atterrando in sicurezza al piano sottostante		
CIEL: You... Thank you... This place seems to be a pre-historic laboratory. We may be able to find a Trans Server, which we can use to go back to the Resistance Base.		CIEL: Ti... ti ringrazio. Questo posto sembra essere un vecchio laboratorio. Forse potremo trovare un Trans Server con il quale tornare presso la Resistance Base.
++ I due esplorano la zona		
CIEL: How nice... This passageway has collapsed in. Shall we go back?		CIEL: Che sfortuna... Anche questa strada è bloccata. Torniamo indietro?
ZERO: Stay back!		ZERO: Allontanati da lì!
++ Un Golem compare tra le macerie ed afferra Ciel per poi fuggire. Zero si ++ lancia subito all'inseguimento		
CIEL: Zero! No! Run... You can't damage this thing with a Buster...		CIEL: Zero! No! Scappa... Non puoi distruggerlo con il Buster...
++ Zero affronta il Golem ma il suo Buster non è in grado di infliggere danni ++ consistenti al nemico		
ZERO: Rats!		ZERO: Maledizione!
++ All'improvviso si attiva un monitor nelle vicinanze, e compare la Z-Saber		
ZERO: Huh?		ZERO: Huh?
???: ...USE THIS... ZERO...		???: ...USA QUESTA... ZERO...
ZERO: Who are you?!		ZERO: Chi sei?!

???: HURRY... YOU HAVE TO... SAVE HER... | ???: MUOVITI... DEVI... SALVARLA...
DON'T WASTE TIME... | NON PERDERE TEMPO...

++ Zero attacca il Golem con la Z-Saber, sconfiggendolo con un sol colpo
CIEL: I can't believe you were able to | CIEL: Non riesco a credere che tu
destroy a Golem... We were right. | abbia distrutto un Golem... Avevamo
You ARE Zero, the legendary Reploid! | ragione. Tu SEI Zero, il Reploid
| leggendario!

ZERO: Zero...? Is that my name? | ZERO: Zero...? È così che mi chiamo?
..... Ugh, I can't remember... | Ugh, non riesco a ricordare...

CIEL: Just relax for a moment. | CIEL: Rilassati per un momento. Sono i
You have hibernation sickness. | postumi di un'ibernazione prolungata.
I'm sorry for forcing you to wake up. | Mi dispiace di averti costretto a
And... Thank you for saving me. | risvegliarti. E... grazie per avermi
My name is Ciel. I'm a scientist. | salvata. Io sono Ciel e sono una
Let's go to our base, before more | scienziata. Torniamo alla nostra base
enemies arrive. | prima che arrivino altri nemici.

ZERO: What if I'm not the Zero you | ZERO: E se io non fossi lo Zero di cui
were talking about? | tu parli?

CIEL: You proved to me that you are | CIEL: Mi hai dimostrato di essere Zero
Zero by saving me from the Golem. | salvandomi da quel Golem.

++ Ciel e Zero trovano un Trans Server nella camera accanto
CIEL: We are in luck. The Trans Server | CIEL: Siamo fortunati. Il Trans Server
is still active. Stand on the Trans | è ancora attivo. Posizionati sul
Server and press Control Pad Up, | Trans Server e premi la direzione Su,
then you can go back to our | in modo tale da tornare presso la
Resistance Base. Let's go! | Resistance Base. Andiamo!

++ Ciel e Zero si teletrasportano verso la Base

IL COMPITO DI ZERO

[completando il Prologo]

CIEL: Welcome to our Resistance Base, | CIEL: Benvenuto nella Resistance Base.
Zero. This is a shelter for injured | Questo è un rifugio per i Reploid
Reploids who are suspected of being | feriti, accusati di essere dei
Mavericks. We have fought so hard to | Maverick. Abbiamo combattuto molto
survive... However, we know that the | duramente per sopravvivere...
end is coming... But that's why we | Comunque, sappiamo che la fine è
have been looking for you. You are | vicina... ma ecco perchè ti stavamo
our last hope. Most of us think that | cercando. Tu sei la nostra ultima
Zero is nothing but a fantasy. | speranza. Molti di noi pensavano che
However, a few still believed in your | Zero fosse solo una leggenda. Ma in
existence and have looked for you... | pochi hanno creduto nella tua
You ARE Zero, the legendary Reploid | esistenza e sono venuti a cercarti...
who fought with X to save the world | Tu SEI Zero, il Reploid leggendario
100 years ago. | che 100 anni fa lottò al fianco di X

		per salvare il mondo.
ZERO: X...? That name sounds familiar.		ZERO: X...? Quel nome mi sembra familiare.
CIEL: X... That legendary Reploid is still alive and is trying to retire all of us.		CIEL: X... Quel Reploid leggendario è ancora vivo e sta cercando di smantellarci tutti.
ZERO: X is trying to.... retire you...?		ZERO: X sta cercando di.... smantellarvi...?
CIEL: His plans have already begun. Many innocent Replods are being retired as we speak... We need your help. Our future depends on you... Please help us...		CIEL: I suoi piani sono già iniziati. Molti Reploid innocenti stanno venendo smantellati mentre noi parliamo... Abbiamo bisogno del tuo aiuto. Il nostro futuro dipende da te... Aiutaci, ti prego...
		(Ok)
Thank you...It's like a dream come true... Now... with your help, I think I can save everyone. I have something I need to ask you. Please talk to me, when you are ready.		Ti ringrazio... È un sogno che diventa realtà... Ora... con il tuo aiuto, penso che potrò salvare tutti. Ho qualcosa da chiederti. Vieni a parlare da me quando ti senti pronto.
		(tornando in seguito da Ciel)
...? Will you... help us? Thank you... It's like a dream come true. Now... With your help, I think I can save everyone. What I want to ask you is if you would do something that no one has been able to do so far... I want you to destroy the Disposal Center, where they retire our comrades one after another... Even while I speak, they may be retiring who is wrongly suspected of being a Maverick. To prevent any additional loss of Reploid life, please destroy the the enemy facility... Will you accept?		...? Ci... aiuterai? Grazie... È un sogno che diventa realtà. Ora... con il tuo aiuto, penso che potrò salvare tutti. Vorrei chiederti se saresti disposto a fare qualcosa che finora nessuno ha mai compiuto... Io vorrei che tu distruggessi il Disposal Center, dove i nostri compagni vengono smantellati a ciclo continuo. Anche mentre sto parlando, stanno smantellando chiunque venga accusato ingiustamente di essere un Maverick. Per evitare ulteriori perdite di vite Reploid, ti prego, distruggi l'impianto nemico... Lo faresti?
		(No way)
I understand... You need time to think about it. Okay, we'll find a way to work it out by ourselves. Still, if you change your mind... please talk to me... Okay?		Capisco... Hai bisogno di tempo per pensarci. Va bene, ce la caveremo da soli. Ma, se tu dovessi cambiare idea... ti prego di farmelo sapere... Okay?

RESISTANCE BASE 1

[parlando con i vari membri della base]

ANDREW: Oh, you are unfamiliar to me. Are you new here? Kick butt so you		ANDREW: Oh, io non ti conosco. Sei nuovo da queste parti? Combatti
--	--	--

can become a Reploid like the others. | con onore e diverrai un vero Reploid
| come tutti gli altri.

DANDE: You don't look familiar to me, | DANDE: Non mi sembri familiare,
sir... I see. Zero is your name... | signore... Capisco. Tu sei Zero...

DANDE: Then I'll call you Mr. Zero. | DANDE: Allora ti chiamerò Mr Zero.
My name is Dande. It's the name Ciel | Io sono Dande. Così mi ha chiamato
gave me. I used to be called ONB6. | Ciel. Prima mi chiamavano ONB6.
Dull name, isn't it. | Un nome triste, non è vero?

ALOUETTE: Nice to meet you. You saved | ALOUETTE: Piacere di conoscerti.
Ciel, didn't you? My name is Alouette. | Tu hai salvato Ciel, non è vero?
Ciel named me. | Io sono Alouette. Ciel mi ha data
| questo nome.

ALOUETTE: Have you heard of a thing | ALOUETTE: Conosci gli esseri chiamati
called Cyber-elf? A Cyber-elf is an | Cyber-elf? Essi sono entità
electronic entity that gives some | elettroniche che ti donano una specie
kind of power. But once they use | di potere. Ma loro muoiono dopo aver
their power, they die... I feel sorry | usato la propria forza... Sono così
for them... | dispiaciuta per loro...

SOLDATO: Are the Reploid known as Zero, | SOLDATO: Lei è il Reploid chiamato
sir? Thank you for saving Dr. Ciel. | Zero, signore? La ringrazio per aver
By the way... know how to use a Trans | salvato la dottoressa Ciel. Ad ogni
Server? | modo... sa come si usa un Trans
| Server?

(Yes)

If you need to know something about | Se ha bisogno di sapere altro,
it, please let me know. | la prego di farmelo sapere.

(No)

Let me explain. A Trans Server | Mi lasci spiegare. Un Trans Server
basically moves something to | funziona come un teletrasporto.
someplace. It can transfer you to | Esso può portarla ovunque lei sia già
wherever you have been. If you want | stato. Se vuole conservare le entità
to download an electronic entity | elettroniche chiamate Cyber-elf,
called a Cyber-elf, this is also the | quello è il posto per farlo.
place to do that. Some of the | Non tutti i Cyber-elf che riesce a
Cyber-elves that you capture are not | catturare possono essere usati sin da
usable at first. You should give | subito. Dovrà nutrirli con gli Energy
these Cyber-elves blue items called | Crystal, che potrà ottenere
Energy Crystals, which you will | eliminando i nemici. Man mano che
sometimes find when you destroy an | darà ai Cyber-elf gli Energy Crystal,
enemy. As you feed a Cyber-elf with | essi cresceranno. Una volta fatto,
Energy Crystals, it will grow. | i Cyber-elf potranno essere usati.
Once it is fully grown, it will | Comunque, una volta usata una di
become available to use. However, | queste creature, essa perirà...
once you use a Cyber-elf, it will | Si ricordi, i Cyber-elf sono solo
perish... Remember, they are only | codici elettronici, ma se non li
electronic code, but if you treat | tratterà bene, essi si ribelleranno.

CERVEAU: Wow, are you Zero? I never | CERVEAU: Wow, tu saresti Zero?

thought I'd get to meet you. | Non avrei mai pensato di incontrarti.
We believe that your Z-Saber has | Noi pensiamo che la tua Z-Saber abbia
unlimited potential for power-ups. | potenzialità di crescita illimitate.
It could also have an effect on other | E questo può avere benefici anche
weapons. I believe your buster can be | sulle altre armi. Crediamo che il tuo
charged to shoot a powerful energy | Buster possa accumulare energia per
bullet. Learn more about weapons? | poi sparare un colpo più potente.
| Vuoi saperne ti più sulle armi?

(Yes, please)

I know you've lost your memory, | So che hai perso la memoria ma non le
but you still have Skills. You just | tue capacità. Devi solo trovare un
need to find a way to recover them. | modo per poterle ripristinare.
Supposedly, your memory has been | Apparentemente, la tua memoria è
improving since you obtained the | migliorata da quando hai ottenuto la
Z-Saber. Don't worry, everything you | Z-Saber. Non temere, col tempo
learned during the battles in your | ricorderai tutto quello che hai
past life will come back in time. | appreso durante le battaglie svolte
The number of skills you've recalled | in passato. Il numero di abilità
is shown in the Sub-screen by the | ripristinate è mostrato nella
number of *. Check it sometimes. | Schermata Status dalla quantità di *.
| Dacci un'occhiata a volte.

(Not really...)

I see... That's unfortunate. I'm not | Capisco... È un vero peccato però.
good at persuading someone to change | Ma io non sono capace di far cambiare
his mind... | idea a qualcuno...

HIBOU: Huh? Who are you? Ah, who cares. | HIBOU: Huh? Chi sei? Ah, che importa.
Will you do me a favor? I'm too | Mi faresti un favore? Sono troppo
hungry to move. Will you spare me | affamato per muovermi. Mi daresti
some energy crystals? 250 Crystals | alcuni Energy Crystal? 250 andrebbero
will do. Will you give them to me? | bene. Me li daresti?

(Here you are)

•Really!! How kind of you! | Davvero!! Sei davvero gentile!

(non possedendo abbastanza cristalli)

•Hey, give me a break. Do you really | Ehi, stai scherzando? Pensi davvero
think I can get healthy wit a few | che io possa tornare in forze con
measly crystals like this...? | così pochi cristalli...?

(No way)

•Huh? Now what? Did you realize your | Huh? E adesso? Hai capito il tuo
mistake and decide to give me Energy | errore ed hai deciso di darmi gli
Crystals? | Energy Cristal?

(Yeah, alright)

Really?! Thank you so much! | Davvero? Grazie mille! Ma io non ho
But I don't have anything to give you | nulla da darti in cambio. Mi spiace.
in return. Sorry. |

(non possedendo ancora abbastanza cristalli)

Really? Hey, this is not enough. | Davvero? Ehi, non sono abbastanza.
What are you trying to pull? | Cosa stai cercando di fare?

(Of course not)

Oh, okay then... | Oh, va bene allora...

(dopo averglieli dati)

Thank you for the Crystals. See? | Grazie per i cristalli. Visto?
Now I'm in tip top shape. Time to | Ora sono in ottima forma. È tempo di
work! | tornare a lavoro!

GUARDIA DI CONFINE: So, it was you | GUARDIA DI CONFINE: E così sei stato
that saved Dr. Ciel. Thank you so | tu a salvare la dottoressa Ciel.
much. Dr. Ciel says she wants to ask | Grazie mille. Ciel vorrebbe chiederti
you something. Please help her. | una cosa. Aiutala, ti prego.

GUARDIA DEL TRENO: Ciel asked me to | GUARDIA DEL TRENO: Ciel mi ha chiesto
watch for when the enemies' transport | di controllare quando arriverà il
train arrives. I'll inform you when a | treno nemico. Ti farò sapere non
train comes, so you can leave this | appena questi giungerà, quindi puoi
place to me. | lasciare che me ne occupi io.

GUARDIA: Are you the one called Zero? | GUARDIA: Tu saresti Zero? Ciel ti ha
Ciel has been looking for you. Please | cercato a lungo. Aiutaci, Zero,
help us, Zero! | ti prego!

MISSIONE: SAVE REPLOIDS

++ inizio della missione

CIEL: The Disposal Center is up ahead | CIEL: Il Disposal Center è proprio
of you! Please rescue our comrade! | davanti a te! Salva i nostri compagni
| ti prego!

++ accedendo alla sala del boss

CIEL: Through the shutter you'll reach | CIEL: Superata quella porta arriverai
the Disposal Center. | presso il Disposal Center.

FALCON: I'm Aztec Falcon. | FALCON: Io sono Aztec Falcon.
Harpuia, the Guardian, sent me to | Il Guardiano Harpuia mi ha mandato
clean up. | qui per fare piazza pulita.

SOLDATO: Hey! Help! Help me! | SOLDATO: Ehi! Aiuto! Aiuta mi!

FALCON: You must be some of the | FALCON: Tu devi essere altra
garbage. Hee hee. Just in time. I'll | spazzatura da eliminare. Hee Hee.
dispose of both of you together! | Sei arrivato proprio in tempo.
| Mi sbarazzerò contemporaneamente di
| tutti voi.

++ dopo aver sconfitto il boss

SOLDATO: Uh... Ha. Ahem. Thank you. | SOLDATO: Uh... ha. Ahem. Grazie.
I never expected someone would come | Non avrei mai immaginato che qualcuno
rescue me. Thank you so much. | sarebbe venuto a salvarmi. Grazie di
I'm still in shock... .. ha ha ha. | cuore. Sono ancora sotto shock...
I'll return to our Base.. when I'm | ha ha ha. Tornerò alla Base...
able to walk again. You can go back | quando riuscirò a camminare di nuovo.
now, I'll be fine. | Tu puoi andare, mi riprenderò presto.

CIEL: Thank you for your cooperation, | CIEL: Grazie per il tuo aiuto, Zero.
Zero. That is the Thunder Chip, | Quello suppongo sia il Chip Fulmine.
I presume. You must get it before you | Raccoglilo prima di tornare alla
return to base. | base.
|
SOLDATO: My only hope is that it never | SOLDATO: Spero solo che tutto questo
happens again. | non capiti di nuovo.

++ dopo essere tornati alla base

CIEL: Zero... Thank you. I never | CIEL: Zero... Grazie. Non ho mai
thought I'd see the day when the | pensato di assistere al giorno in cui
Replloid Disposal Center is destroyed. | il Replloid Disposal Center sarebbe
Innocent Replloids will be safe for a | stato distrutto. Molti innocenti
while... Thank you so much, Zero. | Replloid saranno al sicuro per un po'.
You ARE Zero, the legendary Replloid... | Grazie mille, Zero. Tu SEI Zero,
I'd like to ask your help again when | il Replloid leggendario... Vorrei che
you have time. That is, if you don't | tu mi aiutassi nuovamente, quando ne
mind doing us favors... Please come | avrai il tempo. Sempre che tu voglia
and talk to me... I'll be waiting for | aiutarci... Vieni quando vuoi e
you... By the way, if you go to the | parlane con me... Ti aspetterò.
engine room downstairs, you'll find | Ad ogni modo, recandoti nella sala
our engineer named Cerveau. He asked | generatori, troverai Cerveau,
me to give this to you. It's called | il nostro ingegnere. Mi ha chiesto di
the Escape Unit. If you use it during | darti questo. È una Escape Unit.
a mission, you will be able to abort | Usandola durante una missione,
that mission and evacuate. | ti permetterà di fuggire via.
But remember, the mission will be | Ma, ricordati, facendolo essa verrà
considered a failure if you evacuate | considerata missione fallita.
it. |

RESISTANCE BASE 2

[dopo aver completato la missione 'Save Replloids']

SOLDATO SALVATO: Zero... thank you for | SOLDATO SALVATO: Zero... grazie per
saving me... | avermi salvato...
|
SOLDATO SALVATO: Zero, thank you for | SOLDATO SALVATO: Zero, grazie per il
your continued support. | tuo continuo supporto.

ALOUETTE: I'd say you are like []. | ALOUETTE: Direi che sei proprio un [].
That's why you could save Ciel, | Ecco perchè sei riuscito a salvare
I guess. Oops, I almost forgot... | Ciel. Oops, quasi dimenticavo...
I heard that a Cyber-elf who was in | Ho sentito che il Cyber-elf presente
Ciel's room is missing. It's said to | nella stanza di Ciel è scomparso.
be a baby elf, so I wonder if it lost | Dicevano fosse un esemplare neonato,
its way home or something...? | forse si sarà perso o altro...?
|

ALOUETTE: If I become a scientist like | ALOUETTE: Se dovessi diventare una
Ciel, I want to study Cyber-elves... | scienziata come Ciel, voglio studiare
Ciel is very kind and generous to | i Cyber-elf... Ciel è molto dolce e
anyone. I think I should follow her | generosa con tutte. Penso che dovrei
good example. I never felt kindness | seguire il suo esempio. Nessuno è mai
from others, when I was in Neo | stato gentile con me, quando ero a

Arcadia...

Neo Arcadia...

DANDE: Thank you very much, sir! They say you saved a friend of mine. Thank you so much!

DANDE: Grazie mille, signore! Dicono che lei abbia salvato un mio amico. Grazie mille!

DANDE: I don't know to thank you, Mr. Zero.

DANDE: Non so come ringraziarla, Mr Zero.

CERVEAU: I still can't believe you are who Ciel says you are. Wait, I'm getting ahead of myself. My name is Cerveau. As you can see, I'm a Replloid engineer. Ciel and I have been researching and conducting experiments on entities called Cyber-elves. They were kind enough to spare me an engine room which I modified to be my laboratory.

CERVEAU: Ancora non riesco a credere che tu sei chi dice Ciel. Aspetta, sto divagando. Io mi chiamo Cerveau. Come puoi vedere, sono un ingegnere Replloid. Io e Ciel abbiamo compiuto ricerche ed esperimenti sulle entità note come Cyber-elf. Qui sono stati così gentili da concedermi una stanza che ho adibito a mio laboratorio.

CERVEAU: If only I had enough time and data, I could develop some weapons for you... I'm too busy to ask old Andrew to tell me about old times. But, you should try to keep him company and listen to what he has to say. It's helpful and informative to spend time with the aged.

CERVEAU: Se solo avessi più tempo e più dati, potrei realizzare alcune armi per te... Sono troppo occupato per chiedere al vecchio Andrew di raccontarmi le sue vecchie storie. Ma tu potresti tenergli compagnia ed ascoltare cosa ha da dire. Può essere di aiuto passare del tempo con gli anziani.

ANDREW: Ummm... You are a new boy, aren't you. Are you kicking butt, so as to become like the other Replloids? Listen, son. Are you interested in what I have to say?

ANDREW: Ummm... Tu sei il nuovo arrivato, non è vero? Stai lottando alla grande per diventare come gli altri Replloid? Ascoltami, figliolo. Ti interessa ciò che ho da dirti?

(No, I'm busy)

How unfortunate. If you were a Replloid, you could spare some time, I guess... Oh, well.

Che peccato. Se tu fossi un vero Replloid, immagino che passeresti un po' di tempo con me.... Pazienza.

(Yes, I am)

You are interested in my story! Thanks for saying that... I may not look it, but I used to be a handsome Replloid. I was very popular with the ladies. It was the night of the full moon when it happened... I was carrying containers in a warehouse at the harbor, when I heard a song drifting over the night air. I looked up to find a beautiful lady with long hair singing in front of the crowd that had gathered at the harbor. I was amazed to find that I was deeply moved by her song though my body and mind are made of machines...

Vuoi ascoltare la mia storia! Grazie per avermelo detto... Potrà non sembrare, ma ero un Replloid molto bello. Avevo molto successo con le donne. Durante una notte di luna piena... stavo trasportando dei container in un magazzino sul porto, quando sentii le note di una canzone. Ho alzato gli occhi verso l'alto ed ho visto una bellissima ragazza dai lunghi capelli cantare davanti ad una folla che si era radunata nel porto. Fui così estasiato da commuovermi per via della sua canzone, nonostante il mio corpo e la mia mente siano

After spending time together and | meccaniche... Dopo aver speso molto
talking, we fell in love, and | tempo assieme, ci innamorammo ed
eventually started living together... | iniziammo a vivere assieme... Umm?
Umm? Are you tired of listening to my | Ti sei già stancato di sentire la mia
story yet? | storia?

|
(Yes)

I see. I understand. It's boring to | Capisco. È noioso ascoltare ciò che
listen to what old folks have to say. | hanno da dire le persone anziane.

|
(No, not at all)

Oh, you want to listen! I told you up | Oh, vuoi ancora ascoltare! Ti ho
to the time we began to live together, | detto che iniziammo a vivere assieme,
didn't I? I'll continue... As time | giusto? Continuerò da qui... Con il
went by, she grew older and older, | passare del tempo, lei invecchiò
while I remained the same. She came | mentre io rimasi sempre lo stesso.
to resent how she looked, and began | Lei si vergognò di come era diventata
avoiding me. So, I asked Ciel to | ed iniziò ad evitarmi. Così chiesi a
modify me to be what I am now... | Ciel di modificarmi in come sono ora.
So that we could be together. She has | In questo modo potemmo rimanere
long since passed away, but the | assieme. Lei ormai non c'è più da
memory of her will never be erased | molto tempo, ma il suo ricordo non
from my memory chip... Thank you for | sarà mai cancellato dalla mia
indulging me with your company and | memoria... Ti ringrazio per avermi
listening to my story. Keep this as a | tenuto compagnia e per aver ascoltato
token of my gratitude. | la mia storia. Tieni questo come
| segno della mia gratitudine.

MISSIONE: RETRIEVE DATA

CIEL: Do you remember the place in | CIEL: Ricordi il luogo dove ci siamo
which we met? We had no choice but to | incontrati? Siamo stati costretti a
escape then, but my research tells me | fuggire quella volta, ma le mie
that there remains some very | ricerche dicono che là sono ancora
important information for you there. | custodite informazioni importanti.
The enemies must be trying to obtain | I nemici cercheranno di ottenerle
it before you do... Go and retrieve | prima di te... Vai e recuperale prima
it before it's too late... | che sia troppo tardi...

++ inizio della missione

CIEL: We're picking up several energy | CIEL: Stiamo rilevando diversi nemici
readings from enemies. They must be | nella zona. Devono essere anche loro
looking for the remaining data, too. | alla ricerca delle informazioni.
Be careful, Zero... | Zero, stai attento...

++ raggiungendo la stanza del boss

CIEL: There's a massive energy reading | CIEL: Più avanti rileviamo un'enorme
ahead! Stay alert!! | quantità di energia! Stai all'erta!!

GANESHARIFF: My name is Maha | GANESHARIFF: Io sono Maha Ganeshariff.
Ganeshariff. I'm in charge of data | Sono stato incaricato del recupero
processing and handling information. | delle informazioni. Tutti i dati che
All of the information you had has | stai cercando sono stati memorizzati
been stored in the server in my body. | nel mio corpo. Per averli indietro
If you want it back, you'll have to | dovrai distruggermi e scaricarli

destroy me and download it from my | dalla mia memoria... Sarai in grado
memory... Will you do it?? | di farlo??

++ dopo aver sconfitto il boss

CIEL: The self-destruct system has | CIEL: Zero, è stato attivato il
been activated, Zero!! You have to | sistema di autodistruzione!!
evacuate now!! | Devi fuggire subito!!

++ dopo aver raggiunto il fondo del condotto

CIEL: Zero!! Zero!! | CIEL: Zero!! Zero!! Grazie al
Thank goodness. You are alive... I'm | cielo, sei salvo... Mi dispiace di
sorry we got you involved in this... | averti coinvolto in tutto questo...
I await your return to the Resistance | Aspetterò il tuo ritorno presso la
Base. | Resistance Base.

++ fine della missione

CIEL: We have analyzed the data you | CIEL: Abbiamo analizzato i dati che
retrieved... But, most of the data is | hai recuperato... Ma la maggior parte
damaged and useless... The good news | sono danneggiati ed inutilizzabili...
is that we can restore the | La buona notizia è che possiamo
information on your weapon. If you | ripristinare i dati delle tue armi.
want to know about it, ask our | Se vuoi saperne di più, parlane con
engineer named Cerveau. I'm sorry | l'ingegner Cerveau. Mi dispiace che
that the mission ended poorly, but we | la missione non sia andata per il
hope you will continue to help us. | meglio, ma spero che tu continuerai
| ad aiutarci.

++ missione fallita

CIEL: The data seems to have been | CIEL: Purtroppo i dati sono stati
carried away. But don't worry... I'll | portati via. Ma non preoccuparti...
try to hack into the enemy base to | Cercherò di intromettermi nella rete
keep them from using it. | nemica per impedire che vengano usati

RESISTANCE BASE 3

[dopo aver completato una seconda missione]

ALOUETTE: I'd never thought about the | ALOUETTE: Non ho mai pensato a quanto
importance of our existence... | sia importante la nostra esistenza...
But everything changed when I met | Ma tutto è cambiato quando ho
Ciel. | incontrato Ciel.

ALOUETTE: Ciel once told me that... | ALOUETTE: Una volta Ciel mi disse...
I am like a security blanket. | che sono come una morbida coperta.
That she can feel relaxed, no matter | Ogni volta che sto accanto a lei,
what, as long as I am by her side... | Ciel è sempre felice, anche nei
That's why I made up my mind to stay | momenti più difficili... Ecco perchè
with Ciel forever. | voglio stare con lei per sempre.

ALOUETTE: This doll is a present from | ALOUETTE: Questa bambola è un regalo
Ciel. She made it for me. To tell you | di Ciel. L'ha fatta per me. A dire il
the truth, Ciel is the only human in | vero, Ciel è l'unico essere umano
this base! Are you surprised? | della base! Sei sorpreso?

DANDE: I'd like to be a useful Replloid. | DANDE: Mi piacerebbe rendermi utile.
Can you think of something I could do, | Conosce per caso qualcosa che potrei
sir? | fare, signore?

ANDREW: Welcome, son. You must have a | ANDREW: Salve, figliolo. Devi avere
lot of time on your hands! Will you | molto tempo libero! Vuoi farmi
spare time to listen to what I have | compagnia e sentire cosa ho da
to say? | raccontarti?

(No, not now)

You say you've heard enough... Okay, | Hai detto che per te è abbastanza,
then. Thanks for listening. | Va bene allora. Grazie per avermi
Please come back if you have time. | ascoltato. Torna da me se hai un po'
| di tempo.

(Okay, I will)

I'll tell you a story of when I was a | Ti racconterò una storia di quando
sailor. The first ship I was assigned | ero un marinaio. La prima volta fui
to was a huge, gorgeous yellow vessel. | assegnato ad un magnifico vascello.
Storms and high winds tossed me into | Fui lanciato in acqua molte volte da
the ocean many times during my | venti e tempeste durante la mia
freshman days. Every time I fell in, | gioventù. Ogni volta che cadevo in
I'd cause the crew a lot of trouble. | acqua creavo problemi all'equipaggio.
I can't remember how many times I | Non immagini quante volte ho pensato
thought I should quit the job and go | di lasciare il lavoro e tornare a
back home... Hmm? Do you wish to | casa... Hmm? Hai intenzione di
leave now? | andartene ora?

(Yes)

That's too bad... Well, thank you for | Peccato... Beh, grazie per il tuo
your time. | tempo.

(No, I don't)

Okay, let me continue. Time passed, | Okay, continuo. Con il passare del
and I became a full-fledged sailor. | tempo divenni un vero marinaio.
I traveled all over the world and got | Viaggiai per il mondo ed incontrai
to meet lots of people and | molte persone e provai l'esperienza
experienced emotional farewells. | di molti addii emozionanti. Ci sono
There's just as many farewells for | tanti addii quanti sono i benvenuti.
that as there are hellos. | Strano, alcuni dei miei superiori
Funny, I know that some of my bosses | erano molto esigenti ma ora conservo
were very demanding, yet I only have | ancora bei ricordi di tutti loro.
fond memories of them now. Once peace | Una volta che sarà tornata la pace,
is restored, I'd like to go see the | mi piacerebbe rivedere l'oceano
ocean again. Thank you for sharing | ancora una volta. Grazie per avermi
your time. As a token of my gratitude, | concesso un po' del tuo. Come segno
I'll spare you some Energy Crystals. | della mia gratitudine, ti darò alcuni
| Energy Crystal.

CERVEAU: Zero, you came just in time. | CERVEAU: Zero, sei arrivato proprio al
Look at this. It's a weapon called | momento giusto. Guarda qua. È un'arma
the Triple Rod. You can attack in any | chiamata Triple Rod. Potrai attaccare
of the eight directions. It requires | nelle otto direzioni. Dovrai fare un
some technique, but I'm sure you'll | po' di pratica, ma sono sicuro che
be able to handle it. I hope you like | riuscirai a manovrarla. Spero che ti
it. | piaccia.

CERVEAU: By the way, if you want to perform an attack with the attribute of the Element you have equipped, remember to charge your weapon before you use it!

CERVEAU: As you may know, the more you use a particular weapon, the more your skill on it will go up!

CERVEAU: Just between us, developing weapons is not easy to do.

CERVEAU: Comunque, se vuoi utilizzare il potere elementale che hai equipaggiato, ricordati di accumulare energia con l'arma prima di eseguire l'attacco!

CERVEAU: Come ben sai, più utilizzi una determinata arma, più la tua abilità con essa aumenterà!

CERVEAU: Che rimanga tra noi, sviluppare armi non è una cosa facile

HIBOU: I know they call me "Excess Baggage" behind my back. But I didn't ask to be created like this.

HIBOU: So che mi chiamano "Peso morto" alle mie spalle. Ma non ho chiesto io di essere realizzato così.

HIBOU: We are Reploids. We can't go on diets, you know.

HIBOU: Noi siamo Reploid. Non possiamo metterci a dieta, come sai.

MISSIONE: DESTROY TRAIN

CIEL: We want to destroy the enemy transport train in order to disrupt their supply. Based on the report from our scout unit... The enemy train is at the old platform loading cargo... The time to attack is now. Please help us destroy that train. Will you accept?

CIEL: Vogliamo distruggere il treno merci nemico per tagliare i loro rifornimenti. Basandoci sulle informazioni delle nostre spie... il treno nemico sta caricando del materiale presso il vecchio binario. Bisogna attaccare adesso. Aiutaci a distruggere quel treno. Lo faresti?

++ inizio della missione

CIEL: The transport train is lying deep within an underground passage. Keep your guard up.

CIEL: Il treno merci è situato in fondo ad un canale sotterraneo. Stai attento.

GUARDIA DEL TRENO: The transport train has just arrived! It's time to attack!

GUARDIA DEL TRENO: Il treno merci è appena arrivato! È ora di colpire!

++ dopo aver raggiunto il treno

CIEL: Being held within the transport train is a Cyber-elf that was stolen from our base. If it is taken to their base, they will abuse its power. Rescue it... Please!

CIEL: All'interno del treno è tenuto prigioniero un Cyber-elf rubato dalla nostra base. Se finisce nelle loro mani, abuserebbero del suo potere. Salvalo... ti prego!

++ il treno comincia a muoversi

CIEL: The train seems to have left! Please rescue the abducted Cyber-elf! I'm counting on you, Zero...!

CIEL: Il treno è in movimento! Salva il Cyber-elf rapito, ti prego! Conto su di te, Zero...!

++ quando mancano 10 secondi

CIEL: The train will arrive at the | CIEL: Zero, il treno arriverà a
Enemy Base any minute, Zero! | momenti alla base nemica!

++ quando il tempo si esaurisce

CIEL: The train is arriving at ist | CIEL: Il treno è arrivato a
destination! You have to evacuate now, | destinazione! Devi fuggire subito,
Zero!! | Zero!!

++ raggiungendo la stanza del boss

CIEL: You've reached the engine | CIEL: Hai raggiunto la sala macchine!
chamber! Be careful, Zero! | Stai attento, Zero!

++ dopo aver sconfitto il boss

CIEL: Thank you, Zero. The mission was | CIEL: Grazie, Zero. La missione è
a success because of you. I really | stata un successo grazie a te.
appreciate your help... | Apprezzo molto il tuo aiuto...

++ fine della missione

CIEL: Thanks to you, the abducted | CIEL: Grazie a te, il Cyber-elf rapito
Cyber-elf has been saved! And the | è stato salvato! Ed i rifornimenti
enemies' supply route has been cut | nemici sono stati interrotti...
off... Thank you very much, Zero. | Grazie mille, Zero. È tutto merito
We owe all of this to you. | tuo. La Cyber-elf che hai salvato è
The Cyber-elf you rescued is only a | ancora una neonata. Ma i suoi poteri
child. But she is a unique Cyber-elf | sono unici e ne otterrà di
and will learn an awesome ability, | incredibili, una volta cresciuta.
when she grows up. Raise her with | Prenditi cura di lei con amore e
love and care... | gentilezza...

++ missione fallita

CIEL: Zero... Don't worry. It's not | CIEL: Zero... Non preoccuparti. Non è
your fault. Thanks, anyway... | stata colpa tua. Grazie lo stesso...

RESISTANCE BASE 3

[dopo aver completato una terza missione]

ALOUETTE: We feel reassured with a | ALOUETTE: Ci sentiamo al sicuro grazie
Reploid like you, Zero. | ad un Reploid come te, Zero.

ALOUETTE: I wonder if this place is | ALOUETTE: Mi chiedo se questa base sia
safe. I wish you'd stay and help us, | sicura. Vorrei che tu rimanessi e ci
if this place is attacked... | aiutassi, nel caso ci attaccassero...

DANDE: That's you, Mr. Zero! | DANDE: Sei proprio tu, Mr Zero!
Everyone calls you "Zero the [!]" | Qui tutti ti chiamano "Zero il [!]".
You are true to your reputation. | La tua fama ti precede. Dacci dentro
Keep going and fight for world peace | e continua a combattere per la pace
for me, sir. | nel mondo.

GUARDIA DEL TRENO: I'm sorry to put you through this... We'll go in as soon as we have an opportunity! You have nothing to worry about... Trust us and concentrate on your mission.

GUARDIA DEL TRENO: Mi spiace averti coinvolto in tutto questo... Ci muoveremo non appena ne avremo l'opportunità! Non hai nulla di che preoccuparti... Fidati di noi e concentrati sulla tua missione.

GUARDIA DELLA FABBRICA: I came here to investigate the factory above, but it's heavily guarded. I'm afraid I'm not up to this mission...

GUARDIA DELLA FABBRICA: Sono venuto qui per investigare sulla fabbrica, ma è intensamente sorvegliata. Mi spiace non poter partecipare a questa missione...

ANDREW: Hello, son. How are you doing? Have you settled into the job? I guess it's tough for a rookie. Good luck!

ANDREW: Salve, figliolo. Come stai? Ti sei abituato al lavoro? Penso sia molto faticoso per un principiante. Buona fortuna!

ANDREW: If you need someone to tell your woes to, call on me at any time.

ANDREW: Se hai bisogno di confidarti con qualcuno, chiamami quando vuoi.

CERVEAU: Zero, I created a new weapon for you! It's called... Oh, I haven't named it yet... Say, I'll call it the Shield Boomerang!

CERVEAU: Zero, ho realizzato una nuova arma per te! Si chiama... Oh, non le ho ancora dato un nome... Lo chiamerò Shield Boomerang!

CERVEAU: Not only can you use the Shield Boomerang to block enemies' bullets, but you can also throw it if you charge it. However, you can't perform a dash while you equip the Shield Boomerang. Keep that in mind.

CERVEAU: Puoi usare lo Shield Boomerang non solo per proteggerti dai proiettili nemici ma anche per colpire i bersagli, se lo carichi. Comunque, non puoi usare lo Scatto mentre lo utilizzi. Ricordatelo.

MISSIONE: OCCUPY FACTORY

CIEL: Unfortunately, our stock of energy is running out... If we could use the abandoned factory, we could generate the energy... But the boss guarding the factory is too strong for us to gain control of it... Will you destroy the boss for us? Will you accept?

CIEL: Sfortunatamente le nostre scorte di energia si stanno esaurendo... Se potessimo utilizzare la fabbrica abbandonata, potremmo produrre nuova energia... Ma il boss a guardia della fabbrica è troppo potente per noi... Lo potresti distruggere per noi? Lo faresti?

++ inizio della missione

GUARDIA DELLA FABBRICA: I was planning to go into the factory, but it's too heavily guarded...

GUARDIA DELLA FABBRICA: Pensavo di introdurmi nella fabbrica ma è sorvegliata intensamente...

++ attivando un sensore

CIEL: The sensor has been activated! | CIEL: Il sensore è stato attivato!
The shutter is starting to close! | La saracinesca sta iniziando ad
Hurry!! | abbassarsi! Muoviti!!

++ facendo abbassare la saracinesca

CIEL: The shutter has closed... It's | CIEL: La saracinesca si è chiusa...
impossible to go inside now... | Ora è impossibile proseguire...
You have no choice, you need to come | Zero, non hai altra scelta che
back, Zero... | tornare indietro...

++ raggiungendo la stanza del boss

CIEL: I'm picking up a massive energy | CIEL: Rilevo una grande emissione di
reading... It must be the boss! | energia... Deve essere il boss!
Stay alert, Zero!! | Zero, stai attento!!

++ dopo aver sconfitto il boss

SOLDATO: Zero, we have secured all the | SOLDATO: Zero, abbiamo messo in
floors! Our mission is complete!! | sicurezza tutti i piani! La missione
| è stata completata!!
|

CIEL: Good work, Zero... Thank you. | CIEL: Ottimo lavoro, Zero... Grazie.
Don't forget to get the Flame Chip | Non scordare di raccogliere il Chip
before you return back to the base! | Fuoco prima di tornare alla base!

++ fine della missione

CIEL: Thanks to you, we have gained | CIEL: Grazie a te, abbiamo ottenuto il
control of the factory. Now we can | controllo della fabbrica. Ora potremo
live without the fear of retirement. | vivere senza temere di essere
Thank you very much. It's like our | smantellati. Grazie mille. È come un
dream has come true. We feared that | sogno che diventa realtà. Temevamo di
we were doomed... | essere spacciati...

++ missione fallita

CIEL: Zero, thank you for your effort. | CIEL: Grazie comunque per il tuo
We have some Energy Crystals in stock. | tentativo, Zero. Abbiamo ancora
All we have to do is to develop a | qualche Energy Crystal di scorta.
substitute energy before our stock of | Dobbiamo solo trovare un modo
the Energy Crystals run out. I'll go | alternativo di produrre energia prima
for it! | di esaurire le riserve. Mi occuperò
| io della cosa.

MISSIONE: FIND SHUTTLE

CIEL: Some of the abducted Reploids | CIEL: Pare che alcuni Reploid
seem to have hijacked an enemy | prigionieri abbiano dirottato un
transport plane and have now escaped. | aereo cargo nemico e siano fuggiti.
But the plane disappeared over the | Ma il velivolo è scomparso sopra al
desert... They might have | deserto... Potrebbero essere
crash-landed in the desert, and so we | precipitati là e così abbiamo mandato
sent our scouts to look for them... | una squadra di soccorso per loro...
However, our scouts are having | Tuttavia i nostri soldati stanno
difficulties due to the hordes of | avendo difficoltà per via del gran

hostile enemies in the area...		numero di nemici presenti in zona...
I'm sorry, but will you go and help their rescue? Will you accept?		Non vorrei chiedertelo, ma andresti ad aiutarli? Lo faresti?
++ inizio della missione		
GUARDIA: I'm worried about the lost soldier. I wanted to go look for him, but the desert has so many enemies... Good luck, Zero...		GUARDIA: Sono in pensiero per il soldato disperso. Vorrei andarlo a cercare ma ci sono troppi nemici nel deserto... Buona fortuna, Zero...
++ durante la missione		
CIEL: The aircraft that the Reploids are on has crash-landed somewhere in the desert. Hurry and help them out.		CIEL: L'aereo dei Reploid fuggiti è precipitato da qualche parte nel deserto. Corri subito ad aiutarli.
++ raggiungendo il boss		
ANUBIS: My name is Anubis Necromancesthe Third. I work for Fefnir, one of the Four Guardians. I'm the king of destruction and the ruler of the desert... The Reploids you are looking for are deep in the desert. If you wish to rescue them, you need to defeat me first. En-garde, old-timer!		ANUBIS: Io sono Anubis Necromancesthe Terzo. Lavoro per Fefnir, uno dei Quattro Guardiani. Io sono il re della devastazione ed il padrone del deserto... I Reploid che stai cercando si trovano in pieno deserto. Se desideri salvarli, dovrai prima sconfiggermi. In guardia, ferro vecchio!
++ raggiungendo il superstite		
ZERO: Hey! Are you all right?		ZERO: Ehi! Stai bene?
SOLDATO: Hmm... I'm... all right... You came to rescue me... Thank you very much...		SOLDATO: Hmm... Sto... sto bene... Sei venuto a salvarmi... Ti ringrazio davvero...
ZERO: Can you walk?		ZERO: Riesci a camminare?
SOLDATO: Yes...		SOLDATO: Sì...
ZERO: I'll help you get back to base. Follow me.		ZERO: Ti aiuterò a tornare alla base. Seguimi.
CIEL: Thank goodness! There is a survivor! Thank you, Zero. I'll have a medic standing by. Will you take him to the entry point?		CIEL: Grazie al cielo! C'è un sopravvissuto! Ti ringrazio, Zero. Un'unità medica vi sta aspettando. Riesci a riportarlo alla base?
++ lasciando indietro il superstite		
SOLDATO: Thank you. I'm OK.		SOLDATO: Grazie. Sto bene.
++ quando il superstite viene ferito		
SOLDATO: Help me...		SOLDATO: Aiutami...
++ se il superstite muore		
SOLDATO: The horror...		SOLDATO: L'orrore...

CIEL: Huh? We've lost the life reading on my monitor! What happened, Zero!? Zero!!
CIEL: Huh? Abbiamo perso il segnale di vita sul mio monitor! Cosa è successo Zero!? Zero!!

++ fine della missione

SOLDATO: Thank goodness... I'm saved.
SOLDATO: Grazie al cielo.. Sono salvo.

GUARDIA: Zero has brought back a survivor!! Hurry and take him to the medic!
GUARDIA: Zero ha riportato indietro un sopravvissuto!! Portatelo subito al pronto soccorso!

CIEL: I'm glad we could save him... Thank you, Zero...
CIEL: Sono lieta di averlo salvato... Ti ringrazio, Zero...

CIEL: Another comrade has been saved, thanks to you. According to his report, enemies are planning to conduct a large scale attack on the Resistance Base. If that happens, we will need your help again... We appreciate your continued support, Zero.
CIEL: Un altro compagno è stato salvato grazie a te. Secondo i suoi dati, i nemici stanno preparando un attacco su larga scala contro la Resistance Base. Se dovesse accadere, avremo nuovamente bisogno del tuo aiuto... Apprezziamo il tuo continuo supporto, Zero.

++ missione fallita

CIEL: I'm sorry that we asked you to be a part of this difficult mission. We appreciate your effort, regardless of the result. I'd like to say thank you one more time...
CIEL: Mi spiace di averti coinvolto in questa difficile missione. Apprezziamo il tuo impegno nonostante il risultato. Vorrei dirti grazie ancora una volta...

MISSIONE: DEFEND RESISTANCE BASE

GUARDIA: A giant enemy Mechaniloid is approaching our base. If we don't do something, it will destroy our base in no time!!
GUARDIA: Un enorme Mechaniloid nemico si sta avvicinando alla base. Se non facciamo qualcosa, distruggerà la base in poco tempo!!

CIEL: Everyone! Guard the front of our base at all costs! Zero! Go around and attack it from the rear... That should buy us some time... You are our only hope... Good luck, Zero.
CIEL: Proteggete l'ingresso della base a qualunque costo! Zero! Aggiralo ed attaccalo alle spalle... Questo ci farebbe guadagnare tempo... Sei la nostra unica speranza... Buona fortuna, Zero.

++ inizio della missione

CIEL: The giant Mechaniloid must be up ahead of you. Stay sharp, Zero...
CIEL: Il grande Mechaniloid dovrebbe trovarsi davanti a te. Stai attento, Zero...

++ avvicinandosi al boss

CIEL: There must be a weak point... even for a giant Mechaniloid... Good luck.
CIEL: Anche un enorme Mechaniloid dovrà avere un punto debole... Buona fortuna.

++ lasciando che il boss si avvicini troppo alla base

CIEL: Are you okay, Zero? We've almost finished preparing for the assault. Don't worry.		CIEL: Zero, stai bene? Abbiamo quasi finito i preparativi per l'assalto. Non temere.
CIEL: We have the enemy within visual range. It IS a giant Mechaniloid. Be careful, Zero.		CIEL: Abbiamo il nemico nel nostro raggio di visione. È davvero un enorme Mechaniloid. Stà attento, Zero
CIEL: The enemy Mechaniloid has reached our shield generator. We're engaging the enemy!		CIEL: Il Mechaniloid nemico ha raggiunto il nostro generatore di scudi. Stiamo attaccando il nemico!
CIEL: The gate won't hold much longer!		CIEL: L'ingresso non resisterà ancora a lungo!

++ distruggendo il boss

CIEL: Good work, Zero!! Our base is safe, thanks to you!! We really appreciate your effort, Zero.		CIEL: Ottimo lavoro, Zero!! La nostra base è salva grazie a te!! Il tuo aiuto è vitale per noi, Zero.
---	--	---

++ fine della missione

CIEL: If you didn't stop the Giant Mechaniloid, the Resistance Base would have become a sitting duck. Thank you, Zero. With your cooperation, maybe peace will be restored...		CIEL: Se tu non avessi fermato il grosso Mechaniloid, la Resistance Base sarebbe stata distrutta. Ti ringrazio, Zero. Con il tuo aiuto forse tornerà la pace...
---	--	---

++ non riuscendo a distruggere il boss

CIEL: The enemy has penetrated our defense line! Smoke is coming out of the Mechaniloid! It's gonna explode! Evacuate the base, immediately! You should evacuate too, Zero!		CIEL: Il nemico ha oltrepassato la nostra linea di difesa! Sta uscendo del fumo dal Mechaniloid! Sta per esplodere! Evacuare subito la base! Anche tu, Zero, allontanati!
---	--	---

++ missione fallita

CIEL: Our shield generator has been severely damaged by the giant Mechaniloid... If they attack the Resistance base, it will be easily penetrated. We have to fix the generator as soon as possible...		CIEL: Il nostro generatore di scudi è stato seriamente danneggiato dal grosso Mechaniloid... Se attaccassero la Resistance Base, ci invaderebbero facilmente. Dobbiamo riparare il generatore il prima possibile...
--	--	---

MISSIONE: FIND HIDDEN BASE

CIEL: We have received information that there is a hidden base of the enemy somewhere in the desert, and that they are holding Replods in it... We have been trying to locate		CIEL: Abbiamo ricevuto un'informazione riguardo la presenza di una base segreta nemica, da qualche parte nel deserto, dove sarebbero imprigionati alcuni Replod... Abbiamo provato a
---	--	--

it, but... If there is a hidden base,	localizzarla, ma... Se esiste questa
and if Reploids are being held there,	base segreta e se dei Reploid sono
we must save them as soon as possible.	tenuti prigionieri, allora dobbiamo
Will you find where the hidden base	trovarli il prima possibile.
is? They must be somewhere in the	Troverai la posizione della base?
desert...! Will you accept?	Devono essere da qualche parte nel
	deserto...! Lo faresti?
++ inizio della missione	
CIEL: I'm counting on you, Zero.	CIEL: Conto su di te, Zero.
SOLDATO: We've got a report that says	SOLDATO: I sensori indicano una
that some enemy activities have been	qualche attività nemica nei dintorni.
taking place somewhere around here.	Stai attento...
Be careful...	
SOLDATO: We've received information	SOLDATO: Abbiamo ricevuto la notizia
that some enemies are around here...	della presenza di nemici nei paraggi.
I wonder if there is a hidden passage	Mi chiedo se ci sia un passaggio
somewhere...	segreto da qualche parte...
++ raggiungendo le scariche elettriche	
CIEL: There's a trap! Wait for a	CIEL: C'è una trappola! Aspetta un
minute, I'll disarm it!	attimo, la disattiverò io!
OK! You can proceed!	OK! Puoi passare ora!
++ raggiungendo il cancello	
CIEL: This is the hidden base!	CIEL: Questa è la base segreta!
Wait for a minute, and I'll unlock	Attendi un attimo ed aprirò la porta
the door for you.	per te. Ora è aperta.
It's unlocked. Stay alert...	Stai attento...
++ raggiungendo la porta che conduce alla Sala Computer	
CIEL: I wonder where that door leads	CIEL: Mi chiedo dove conduca quella
to... I can't open it now, it's too	porta... Non riesco ad aprirla ora,
well protected!	è molto ben protetta!
++ se si fa scattare l'allarme	
CIEL: They found you? Are you alright?	CIEL: Ti hanno trovato? Stai bene?
++ trovando gli ostaggi	
1° OSTAGGIO: Thank you for saving me.	1° OSTAGGIO: Ti ringrazio per avermi
There are 6 more Reploids being held	salvato. Ci sono altri 6 Reploid
in this base... We are going to	imprigionati in questa base...
hijack a shuttle in the hangar and	Ci impadroniremo di una navetta e
escape after you save everyone.	fuggiremo non appena salverai tutti.
Please save the others. I'll head for	Ti prego di liberare gli altri.
the hangar and wait for you.	Mi recherò all'hangar e ti aspetterò.
2° OSTAGGIO: Please also rescue the	2° OSTAGGIO: Ti prego di salvare anche
others!	gli altri!
3° OSTAGGIO: Thank you!	3° OSTAGGIO: Grazie!

4° OSTAGGIO: Thank you! | 4° OSTAGGIO: Grazie!
|
5° OSTAGGIO: Thank you for saving me! | 5° OSTAGGIO: Grazie per avermi salvato
|
6° OSTAGGIO: 1 more prisoner to go! | 6° OSTAGGIO: È rimasto ancora un 1
Thank you for saving us! | prigioniero da salvare! Grazie per
| averci liberati!
|
7° OSTAGGIO: Have you rescued all the | 7° OSTAGGIO: Hai liberato tutti gli
others? Wonderful! Thanks for saving | altri? Magnifico! Grazie per averci
us! | salvati!

++ raggiungendo l'hangar senza aver liberato tutti gli ostaggi
OSTAGGIO: The door that leads to the | OSTAGGIO: La porta che conduce
main hangar is in front of us. | all'hangar è proprio davanti a noi.
Please rescue the others and then we | Ti prego di salvare gli altri così
can evacuate from here. | potremo fuggire da qui.

++ raggiungendo l'hangar dopo aver liberato tutti gli ostaggi
OSTAGGIO: Thank you for saving all of | OSTAGGIO: Ti ringrazio per averci
us. But it is not over yet... A boss | salvati. Ma non è ancora finita...
is protecting the hangar for the | Un boss sta proteggendo l'hangar...
shuttle... There is no way for us to | Non possiamo sconfiggerlo senza il
defeat him without your help. Zero... | tuo aiuto. Zero... ti prego, aiutaci!
Please help us! |
|
CIEL: Good luck, Zero... | CIEL: Buona fortuna, Zero...

++ raggiungendo la stanza del boss
STAGGROFF: Hm... You must be Zero... | STAGGROFF: Hm... Tu devi essere
You have done well to make in this | Zero... È incredibile che tu abbia
far, but this is where your journey | combattuto così a lungo, ma qui è
ends. I'm Blizzack Staggroff, | dove termina il tuo viaggio. Io sono
the best warrior of Leviathan, | Blizzack Staggroff, il migliore
the Guardian. You won't beat me! | guerriero del Guardiano Leviathan.
Get ready!! | Non riuscirai a sconfiggermi!
| Preparati!!

++ dopo aver sconfitto il boss
ZERO: This is Zero. I'm returning to | ZERO: Qui è Zero. Sto tornando alla
base with the prisoners! | base con gli ostaggi!
|
CIEL: Roger! And don't forget to bring | CIEL: Ricevuto! E non dimenticarti di
the Ice Chip! I look forward to your | prendere il Chip Ghiaccio! Attenderò
return, Zero. | il tuo ritorno, Zero.

++ fine della missione
CIEL: Zero... Thanks to you, as many | CIEL: Zero... Grazie a te, ben sette
as seven Reploids have been saved... | Reploid sono stati salvati...
We cannot thank you enough... | Non potremo mai ringraziarti
You know what? My experiment is going | abbastanza... Sai? I miei esperimenti
fine so far... Once we succeed in | procedono bene... Una volta che
developing a substitute energy, | avremo sviluppato un'energia
we plan to find a place to live a | alternativa, troveremo un posto dove
happy life. Somewhere out of the | vivere felici. Da qualche parte fuori
reach of our enemy, Neo Arcadia... | dai confini del nostro nemico,

There, we'd like to live in peace, | Neo Arcadia... Là noi vivremo in pace
free from the anxiety of hunger in a | liberi dalla paura della fame,
warm blanket of happiness... If that | e pieni di felicità... Se ciò dovesse
happens... You are going to come with | succedere... tu verrai con noi, non è
us, aren't you, Zero? | vero, Zero?

OSTAGGIO: We couldn't have made it | OSTAGGIO: Non ce l'avremmo mai fatta
without you... I am so lucky to be | senza di te... Sono così felice di
able to work in the warehouse for the | poter lavorare nuovamente presso il
Energy Crystal again. By the way, | magazzino degli Energy Crystal.
did you notice that strange room near | Ad ogni modo, hai notato la strana
the Computer Room? | stanza vicino alla Sala Computer?

++ missione fallita

CIEL: The Reploids who have been | CIEL: I Reploid prigionieri sono...
confined are... Everyone is... .. | Tutti sono... .. Temo che non si
I guess that it couldn't be helped. | possa fare più nulla. Grazie per
Thank you for trying though... It was | aver provato comunque... Non è stata
not your fault... | colpa tua...

MISSIONE: RESCUE COLBOR

CIEL: One of our comrades named Colbor | CIEL: Colbor, uno dei nostri compagni,
said he was very sorry that we | ha detto che gli dispiace di non
couldn't help but rely on you. | poter fare altro che contare su di
He seems to have found a way into | te. Sembra che abbia trovato una
their base through the subway area, | strada sotterranea che conduca alla
but we have lost contact with the | base nemica, ma abbiamo perso i
Colbor team... I just hope that he is | contatti con la sua squadra...
alright... If you don't mind, | Mi auguro che lui stia bene...
will you go and look for him? | Se possibile, potresti andarlo a
Will you accept? | cercare? Lo faresti?

++ inizio della missione

CIEL: Enemy activities are increasing | CIEL: Le attività nemiche stanno
in intensity! Colbor's unit may have | aumentando di intensità! La squadra
been discovered and taken hostage. | di Colbor deve essere stata scoperta
Good luck, Zero! | e fatta prigioniera. Buona fortuna,
| Zero!

SOLDATO: I wonder what happened to our | SOLDATO: Mi chiedo cosa sia successo
comrades who rushed the base! I'm so | ai nostri compagni che si sono
worried... | infiltrati! Sono così preoccupato...

++ raggiungendo il boss

ZERO: Run! Now! | ZERO: Scappa! Adesso!

COLBOR: Zero! Thank goodness!! | COLBOR: Zero! Grazie al cielo!!

HARPUIA: You must be Zero. Allow me to | HARPUIA: Tu devi essere Zero.
introduce myself. My name is Harpuia, | Permettimi di presentarmi. Io sono
one of the four Guardians of master X. | Harpuia, uno dei quattro Guardiani di
Such foolish behavior for a legendary | padron X. È ridicolo che un eroe
hero to side with Mavericks... | legendario si sia schierato con i

You shall repent and atone for your sins, Zero! | Maverick... Zero, ti pentirai e farai ammenda dei tuoi peccati!

++ dopo aver sconfitto il boss

HARPUIA: Incredible.. I underestimated him... I will have revenge someday... Stay healthy until our next meeting... when I shall retire you! | HARPUIA: Incredibile... L'avevo sottovalutato... Mi vendicherò un giorno... La prossima volta che ci rivedremo... ti smantellerò!

++ fine della missione

CIEL: Thanks to you, our comrade, Colbor was rescued. Thank you so much. He sometimes makes mistakes, but he is a good Reploid at heart. Please forgive him. | CIEL: Grazie a te, il nostro compagno Colbor è stato salvato. Grazie mille. Qualche volta fa errori, ma è un Reploid di buon cuore. Ti prego di perdonarlo.

COLBOR: Thank you very much. I can work here, thanks to you. | COLBOR: Grazie mille. Ora posso lavorare qua, grazie a te.

++ missione fallita

CIEL: Despite your effort, Colbor didn't make it back. I feel bad for him, but what's done is done.. | CIEL: Nonostante i tuoi sforzi, Colbor non è ritornato. Ho un cattivo presentimento, ma ormai ciò che è fatto, è fatto...

MISSIONE: DUEL IN DESERT

CIEL: We've got a report that enemies are assembling in the desert area. They haven't started their attack yet, but a large scale assault can be expected. Even though our comrades built barricades and are taking precautions against their attack, I am still worried. If you don't mind, will you go and help them? Will you accept? | CIEL: Abbiamo ricevuto la notizia che i nemici si stanno radunando nel deserto. Non hanno ancora cominciato a muoversi, ma ci aspettiamo un attacco su larga scala. Anche se i nostri compagni stanno alzando le barricate per proteggerci dal loro attacco, io sono ancora preoccupata. Se possibile, potresti aiutarli? Lo faresti?

++ inizio della missione

CIEL: We have a problem, Zero. They are coming at us in large numbers! | CIEL: Zero, abbiamo un problema. Sta arrivando un gran numero di nemici!

SOLDATO: We'll hold the final defense line at any cost! You should destroy their main vein!! | SOLDATO: Noi sosterremo l'ultima linea di difesa! Tu dovresti contrastare il loro assalto principale!!

CIEL: Their main troops are approaching! Zero, please take care of them! | CIEL: Le loro truppe d'assalto stanno arrivando! Zero, ti prego occupati di loro!

SOLDATO: You'll assault the enemy base, while we hold our final defense line | SOLDATO: Tu attaccherai la base nemica mentre noi saremo l'ultima difesa e

and keep them away!! | litteremo lontani.

++ raggiungendo il velivolo nemico
 CIEL: Their reinforcement units have | CIEL: Sono arrivati i loro rinforzi!
 arrived! Watch out! | Stai attento!

++ raggiungendo il boss
 CIEL: Their transport chopper is | CIEL: Il loro velivolo da trasposto si
 rapidly approaching! Stay alert, Zero! | sta avvicinando rapidamente!
 | Fai attenzione, Zero!
 |

FEFNIR: I heard there's a highly | FEFNIR: Ho sentito dire che c'è un
 skilled Reploid in the Resistance... | Reploid molto abile nella Resistenza.
 But I never expected you to be this | Ma non mi sarei mai aspettato che tu
 good... You are amazing, and that is | fossi così bravo... Sei incredibile e
 what excites me the most! My name is | questo mi eccita molto! Io mi chiamo
 Fefnir, one of the four Guardians of | Fefnir, uno dei quattro Guardiani di
 master X! Now don't let me down, kid!! | padron X! Non mi deludere, ragazzo!!

++ dopo aver sconfitto il boss
 FEFNIR: Puff... Puff... I have never | FEFNIR: Puff... Puff... Non mi sono
 been so excited... I'll let you live | mai divertito così... ti lascerò
 for a little longer. Make sure that | vivere ancora un po'. Fai in modo di
 you do not lose before I fight you | non venire sconfitto sino a quando
 again! Farewell!! | non combatteremo di nuovo! A presto!!

++ fine della missione
 CIEL: Thank you, Zero. If our defense | CIEL: Grazie, Zero. Se le nostre
 line was broken, this Base wouldn't | difese fossero state distrutte,
 last long... Still, I can't believe | la Base non avrebbe retto a lungo...
 you wiped out such a large number of | Ancora non riesco a credere che hai
 enemies... You are truly a legendary | sconfitto così tanti nemici...
 hero. | Sei davvero un eroe leggendario.

++ missione fallita
 CIEL: Now that our defense line is | CIEL: Ora che le nostre difese sono
 broken, this base will be an easy | state distrutte, la base potrà essere
 target for them. I'm afraid that they | un facile bersaglio per loro.
 may attack us at any moment! | Temo che potrebbero attaccarci in
 | ogni momento!

MISSIONE: STOP THE HACKING

CIEL: The main server of the | CIEL: Il computer principale della
 Resistance Base has recently become | Resistance Base è stato oggetto di
 the target of several malicious hack | diversi tentativi di intrusione.
 jobs. We know that the hackers are in | Sappiamo che gli hacker sono nascosti
 a hidden base located beneath the | in una base segreta sotto il deserto.
 desert. If we don't do something | Se non faremo subito qualcosa,
 about it soon, we will have many | potremo avere problemi con lo
 problems with the generation project | sviluppo della nuova fonte di energia
 of the new energy. Zero, will you | alternativa. Zero, ti introdurresti

sneak into their hidden base and | nella loro base per distruggere il
destroy their main computer? Will you | loro computer principale? Lo faresti?
accept? |

++ inizio della missione

CIEL: Do you remember where the | CIEL: Ti ricordi dove si trovava
entrance is? Good luck... Zero... | l'ingresso? Buona fortuna... Zero...

SOLDATO: The entrance to the enemy | SOLDATO: L'ingresso alla base nemica
base is up ahead of us. | è proprio davanti a noi. La prego di
Please prevent their hacking | interrompere le loro attività di
activities. The development of a | hacking. Lo sviluppo di una nuova
substitute energy is the dream not | fonte di energia è un sogno per tutti
only for Ciel, but for all of us. | noi, non solo per Ciel.

++ raggiungendo le scariche elettriche

CIEL: Wait a second... I'll unlock it | CIEL: Aspetta un attimo... L'aprirò
for you. It's open... | per te. Adesso è aperta...
Be careful, Zero. | Fai attenzione, Zero.

++ raggiungendo il cancello

CIEL: I'll open the door. Stay put, | CIEL: Aprirò la porta. Stai indietro,
Zero. It's open! Okay, Zero... | Zero. Ora è aperta! Ok, Zero...
Find the Computer Room... And destroy | Trova la Sala Computer... e distruggi
all of the machines! Good luck... | tutti i macchinari! Buona fortuna...

++ raggiungendo la Sala Computer

CIEL: Their main computer is | CIEL: Il loro computer centrale
supposedly in this room. All I could | dovrebbe essere in questa stanza.
do with our computer is.. unlock this | Tutto quello che posso fare da qua è
door... How's that? Is it | aprire questa porta... Allora?
unlocked!? | Si è aperta!?

++ distruggendo un terminale

CIEL: You destroyed a computer! | CIEL: Hai distrutto il computer!
Their hacking attempt has been | Il loro tentativo di hacking è stato
weakened... | indebolito...

++ distruggendo tutti i terminali

CIEL: Their hacking attempt has ceased | CIEL: Il loro tentativo di hacking è
completely. Thank you, Zero... I'm | cessato completamente. Grazie, Zero..
waiting for you to get back to the | Ti aspetterò alla base.
base. |

++ raggiungendo il boss

CIEL: Be careful, Zero! I've got a | CIEL: Stai attento, Zero! Rilevo una
massive energy reading. The enemy is | grande fonte di energia. Il nemico è
near! | vicino!

LEVIATHAN: My name is Leviathan, | LEVIATHAN: Io sono Leviathan, una dei
one of the four Guardians of master X. | quattro Guardiani di padron X.
After hearing so much about you from | Ho sentito molto parlare di te dal
that pretty kid and the combat nerd, | ragazzino carino e dal fanatico della

I have been looking forward to seeing you. I can't wait to see their faces when they find out that it was I who retired you! Now don't hold back just because I'm a woman!

guerra, ero ansiosa di incontrarti. Sarà fantastico vedere le loro facce quando scopriranno che sono stata io a sconfiggerti! Ora non trattenermi solo perchè sono una donna!

++ dopo aver sconfitto il boss

LEVIATHAN: Why didn't you terminate me. Are you showing me mercy? How rude... I told you not to hold anything back. Next time we meet, you had better give me your best! Farewell!

LEVIATHAN: Non mi hai distrutta... Hai pietà di me? Che insolenza... Ti avevo detto di non trattenermi. La prossima volta che ci rivedremo sarà meglio che tu combatta davvero! A presto!

CIEL: Good work, Zero.

CIEL: Bel lavoro, Zero.

++ fine della missione

CIEL: Attempts to hack into our base have ceased, thanks to you. I'll do my best to achieve my mission to develop a substitute energy. The future of all the Reploids depends on us!

CIEL: I tentativi di hacking alla nostra base sono terminati grazie a te. Farò del mio meglio per riuscire a completare l'energia alternativa. Il futuro di tutti i Reploid dipende da noi!

++ missione fallita

CIEL: I'm sorry that you couldn't prevent their attempt to hack into our base... They have penetrated and damaged the security of our Trans Server, and now some of its functions are currently unavailable... I guess that it will take a little time to restore the system. I'm sorry, Zero.

CIEL: Mi spiace che tu non sia riuscito a contrastare l'attacco alla nostra base... Il nemico è riuscito a danneggiare i nostri Trans Server ed ora alcune loro funzioni sono inutilizzabili... Credo che ci vorrà un po' di tempo per ripristinare il sistema. Mi spiace, Zero.

MISSIONE: PROTECT FACTORY

CIEL: Thanks to you, we've gained control of the factory. But I don't think we can hold it forever... Can you go and check on the factory for me? Will you accept?

CIEL: Grazie a te abbiamo ottenuto il controllo della fabbrica. Ma non lo manterremo per sempre... Potresti andare a controllarla? Lo faresti?

++ inizio della missione

CIEL: This is strange... our watches are missing...

CIEL: C'è qualcosa di strano... le nostre guardie sono scomparse...

++ affrontando il boss

PHANTOM: Humph! You have been doing well... My name is Phantom, one of the four Guardians of master X. Every generation has its legend. However, a lost legend should remain

PHANTOM: Humph! Sei stato abile... Io sono Phantom, uno dei quattro Guardiani di padron X. Ogni generazione ha la sua leggenda. Tuttavia una vecchia leggenda

lost... Allow me to show you why! | dovrebbe rimanere tale... Ti mostrerò
| il perchè!

++ dopo aver sconfitto il boss

PHANTOM: This can't be true... | PHANTOM: Non può essere vero...
Still.. I have more surprises for you. | Ma ho ancora delle sorprese per te.
The bombs I set all over the factory | Le bombe che ho nascosto nella
will explode any minute now. And when | fabbrica esploderanno a breve.
they do, this factory will be smashed | E quando succederà, la fabbrica verrà
into nothing! Your legend will end, | rasa al suolo! La tua leggenda finirà
not with a whimper, but with a bang!! | non con un lamento, ma con una
| esplosione!!
|

CIEL: There is no time before the | CIEL: Abbiamo poco tempo prima che le
bombs explode! Evacuate the place! | bombe esplodano! Evacuate la zona!
Now! | Subito!

++ iniziando la ricerca degli esplosivi

CIEL: Will you deactivate the bombs? | CIEL: Vuoi disattivare le bombe? Ok...
Okay... I'll help you. There are 8 | Ti aiuterò io. Rilevo 8 segnali
readings of the bombs... Just please | provenienti dalle bombe... Però non
don't feel that you have to do this... | sentirti obbligato a farlo...

++ trovando la prima bomba

CIEL: Slash a bomb with your Saber and | CIEL: Colpisci la bomba con la tua
then touch it to deactivate and | spada e poi toccala per disattivarla
retrieve it. Just be very careful... | e raccoglierla. Fai attenzione...

++ disattivando le varie bombe

CIEL: 7/6/5/etc. more bombs to go. | CIEL: Mancano ancora 7/6/5 bombe.

++ disattivando la penultima bomba

CIEL: 1 more bomb to go. Good luck! | CIEL: Una sola bomba al termine.
| Buona fortuna!

++ quando mancano 30 secondi

CIEL: 30 seconds before the explosion! | CIEL: Mancano 30 secondi alla
Hurry up! Zero! | detonazione! Muoviti, Zero!

++ tempo scaduto

CIEL: Zero!! | CIEL: Zero!!

++ disattivando tutte le bombe

CIEL: All the bombs are deactivated | CIEL: Tutte le bombe sono state
and Zero is fine... Thank goodness... | disattivate e Zero sta bene...
I look forward to your safe return, | Grazie al cielo... Ti aspetterò alla
Zero. | base, Zero.

++ fine della missione

CIEL: Zero, I'm sorry that we are | CIEL: Zero, mi spiace che tu metta
always risking your life... How long | sempre a rischio la tua vita per noi.
do we have to live like this, anyway? | Per quanto dovrà capitare ancora?

I'm sorry, I'm kind of depressed... | Mi dispiace, la cosa mi rattrista...
I'll do my best to develop a | Farò del mio meglio per realizzare
substitute energy. If we can obtain a | una fonte di energia alternativa.
substitute energy, we could live | Se riuscissimo ad averlo, potremo poi
happily in a quiet place... | vivere felicemente in pace... Sino ad
Until that happens, I hope to have | allora, spero che continuerai ad
your continued support, Zero. | aiutarci, Zero.

SOLDATO: Look! Crystals are everywhere! | SOLDATO: Guarda! I cristalli sono
If you don't get them all, you'll be | ovunque! Ti dispiacerà non averli
sorry!! | raccolti tutti!!

SOLDATO: There must be some more | SOLDATO: Ci devono essere ancora dei
Crystals up ahead, but I don't have | cristalli più avanti, ma non ho il
enough courage to go... | coraggio per proseguire...

GUARDIA DELLA FABBRICA: Since you have | GUARDIA DELLA FABBRICA: Da quando
gained control of the factory, | controlliamo la fabbrica, non siamo
we seem to have no shortage of energy. | più rimasti senza energia. Grazie a
Thank you, Zero. | te, Zero.

++ missione fallita

CIEL: While the factory was destroyed, | CIEL: Anche se la fabbrica è andata
I'm glad that you are safe. I was so | distrutta, sono felice che tu sia
worried about you... Really... Please. | vivo. Ero così preoccupata per te...
Do not push yourself too hard from | davvero... Ti prego, non correre più
now on... Keep in mind that we are | rischi simili... Ricordati che siamo
all worried about you, Zero. | tutti preoccupati per te, Zero.

MISSIONE: INVASION

SOLDATO: We've got a problem!! | SOLDATO: Abbiamo un problema!!
Enemy troops are attacking our base!! | Le truppe nemiche stanno attaccando
We can't hold out much longer! | la base!! Non possiamo resistere a
The main gate will be destroyed any | lungo! Il cancello principale cederà
minute now! | a momenti!

CIEL: Begin the evacuation immediately! | CIEL: Iniziate subito l'evacuazione!
Remember that the elderly and | Ricordate che la precedenza va a
children take priority! You should | vecchi e bambini! Zero, anche tu
also evacuate, Zero. Thank you for | dovresti allontanarti. Grazie per
having helped us so much... | averci aiutati così tanto...

ZERO: Ciel, hurry and head for your | ZERO: Ciel, dirigiti subito verso il
evacuation transport. | mezzo di evacuazione.

CIEL: It's okay. This is my fault. | CIEL: Va tutto bene. È colpa mia.

ZERO: Your fault? | ZERO: Colpa tua?

CIEL: The world has become out of | CIEL: Il mondo è fuori controllo.
control. It's all because of Neo | Tutto per via di Neo Arcadia...
Arcadia... Extreme justice, | Giustizia estrema, dove la pace è
where peace is maintained by force. | mantenuta con la forza. I Replid
Replids were sacrificed for the | vengono sacrificati per la gioia

happiness of humans. It was I who | degli esseri umani. Io ho creato Neo
created Neo Arcadia... And it was I | Arcadia... e sempre io ho rigenerato
who regenerated X... It was I... | X... È stata colpa mia...
|
ZERO: What? What do you mean | ZERO: Cosa? Che intendi dire con
"regenerated"...? You resurrected X | "rigenerato"...? Hai riportato in
like you resurrected me? | vita X così come hai fatto con me?
|
CIEL: No. It's different... You are an | CIEL: No. È diverso... Tu sei
original, meaning that you are | l'originale, o meglio, sei proprio
exactly like what you used to be... | come eri un tempo... Ma X invece...
But X is... |
|
CIEL: You should go now... | CIEL: Ora devi andare... aiuta tutti
Help everyone evacuate... | a fuggire...

++ inizio della missione

SOLDATO: Zero, can you hear me? | SOLDATO: Zero, riesci a sentirmi?
The engine room has fallen to the | La sala macchine è sotto il controllo
enemy. Since we can't activate the | nemico. Senza l'ascensore, i Reploid
elevator, the Reploids on the upper | dei piani superiori non possono
levels can't head for the evacuation | raggiungere il mezzo di evacuazione.
transport. Get rid of the enemies in | Elimina i nemici presenti nella sala
the engine room!! | macchine!!

++ salvando Cerveau

CERVEAU: Thank you, Zero... I'll turn | CERVEAU: Grazie, Zero... Ora attiverò
on the elevator. OK. We're done! | l'ascensore. OK. Adesso funziona!
|
SOLDATO: Zero, can you hear me? | SOLDATO: Zero, mi senti? Il comandante
The enemy commander is occupying the | nemico è situato nel magazzino dove
warehouse where the Energy Crystals | sono stipati gli Energy Cristal.
are stored. If we lose the Energy | Senza di quelli siamo spacciati.
Crystals, we are done for. Head for | Recati al magazzino e riconquista gli
the warehouse and get back the Energy | Energy Crystal!
Crystals! |

++ raggiungendo la stanza del boss

HANUMACHINE: Well well well. I've | HANUMACHINE: Bene, bene, bene.
heard a lot about you. You must be | Ho sentito molto parlare di te.
Zero, the legendary Reploid... | Devi essere Zero, il Reploid
Or should I say the old and out of | leggendario... O dovrei dire il
date Reploid? My name is Hanumachine, | vecchio e sorpassato Reploid? Io sono
I'm the number one apprentice of | Hanumachine, il miglior apprendista
Phantom, the Guardian. I'll retire | del Guardiano Phantom. Ti smantellerò
you for the glory of the Stealth Unit! | per l'onore dell'Unità Stealth!
En-garde! | In guardia!

RESISTANCE BASE 4

[dopo aver completato la missione 'Invasion']

ALOUETTE: Zero, I was scared...! | ALOUETTE: Zero, ero così spaventata...!
Ciel wasn't injured, was she? | Ciel sta bene, non è vero?

ALOUETTE: Zero, what's going to happen to our base next? I don't want to be deported back to Neo Arcadia.

ALOUETTE: Zero, cosa succederà alla nostra base? Io non voglio tornare a Neo Arcadia.

DANDE: Miss Ciel was fine, right? Oh, thank goodness.

DANDE: Miss Ciel sta bene, vero? Oh, grazie al cielo.

DANDE: That Neo Arcadia! I'll never forgive them! Zero, please avenge our fallen friends!

DANDE: Neo Arcadia! Non li perdonerò mai! Zero, ti prego, vendica i nostri compagni caduti!

ANDREW: Hello son. Are you all right?

ANDREW: Salve, figliolo. Tutto bene?

ANDREW: If I were a little younger, I would kick their butts, or toes...

ANDREW: Se fossi stato più giovane, gliel'avrei fatta vedere io...

ANDREW: I envy young Reploids... I wish I were a few years younger...

ANDREW: Invidia i giovani Reploid... Vorrei avere qualche anno in meno...

COLBOR: Is everyone all right? I was just lucky that it was just a scratch. You should be careful, Zero.

COLBOR: Stanno tutti bene, non è vero? Per fortuna il mio è solo un graffio. Dovresti stare attento, Zero.

CERVEAU: Thank goodness! Zero, are you alright? I thought I was doomed... Thank you for saving us, Zero...

CERVEAU: Grazie al cielo! Tu stai bene Zero? Pensavo di essere spacciato... Grazie per averci salvati, Zero...

CERVEAU: I'm fine, thank you. It could have been worse. Is everyone okay? You don't need to worry about me and my laboratory anymore. You should go check Ciel.

CERVEAU: Sto bene, grazie. Sarebbe potuta andare peggio. Stanno tutti bene? Non devi più preoccuparti per me o per il mio laboratorio. Dovresti andare da Ciel.

HIBOU: We are in big trouble! I told them it's reckless to fight by ourselves. It's not my fault!

HIBOU: Siamo nei guai! Ho detto che era da pazzi combattere di persona. Non è stata colpa mia.

HIBOU: Arrrrghhhh, what should I do? What should I do?

HIBOU: Arrrrghhhh, cosa dovrei fare? Cosa dovrei fare?

SOLDATO: Zero... Are you alright? I wonder what we should do...

SOLDATO: Zero... Stai bene? Mi chiedo cosa dovremmo fare adesso...

SOLDATO: I can't believe Neo Arcadia's attack has reached our base! But it could have been worse... Thank you, Zero.

SOLDATO: Non riesco a credere che l'attacco di Neo Arcadia abbia raggiunto la nostra base. Ma sarebbe potuta andare peggio. Grazie, Zero.

SOLDATO: I never imagined that the base would be attacked... I'm very

SOLDATO: Non avrei immaginato che la nostra base sarebbe stata attaccata..

sorry that I allowed them inside! | Mi spiace molto di aver permesso loro
You saved us again, Zero. Thank you. | di entrare. Ci hai salvati di nuovo,
| Zero. Grazie.

SOLDATO: I was so afraid... Is Ciel | SOLDATO: Sono così dispiaciuto...
fine? How about the others? I wonder | Ciel sta bene? E gli altri? Mi chiedo
what will happen to us... | cosa ci succederà ora... Noi non
Zero, we won't lose to Neo Arcadia, | perderemo contro Neo Arcadia, giusto,
will we...? | Zero...?

VIAGGIO VERSO NEO ARCADIA

CIEL: We have been saved again, | CIEL: Ci hai salvati di nuovo, grazie.
thanks to you... Still... As long as | Ma, fino a quando X sarà ancora in
X exists, maybe someday... | vita, noi...
|

ZERO: So, you'll only be happy if X | ZERO: Quindi saresti felice se X non
does not exist... I'll take care of | esistesse più... Mi occuperò io di
that. Just tell me where he is. | lui. Dimmi solo dove si trova.
|

CIEL: You can go directly to the core | CIEL: Potresti raggiungere subito il
of the enemy base with the Trans | centro della base nemica con il Trans
Server... Unfortunately, we haven't | Server... Sfortunatamente non siamo
cracked the security system of their | ancora riusciti ad introdurci nel
Trans Server yet... | loro sistema di Trans Server...
|

SOLDATO: Without the Trans Server, | SOLDATO: Senza il Trans Server non ti
you won't be able to reach your | sarà facile raggiungere la tua
destination easily... And if you are | destinazione... E se tu rimanessi
away from the base for such a long | troppo tempo lontano dalla base,
time, I don't know what might happen | non so cosa potrebbe succederci...
to us... |
|

ZERO: Huh? | ZERO: Huh?

++ appare il misterioso alleato

???: I'VE CRACKED THE SECURITY SYSTEM | ???: HO SUPERATO IL SISTEMA DI
OF THE TRANS SERVER... I'M SORRY THAT | SICUREZZA DEI TRANS SERVER...
IT TOOK SO LONG... BUT NOW YOU CAN | MI SPIACE SOLO DI AVERCI MESSO COSÌ
ENTER NEO ARCADIA WHENEVER YOU WANT. | TANTO... MA ORA PUOI ACCEDERE A NEO
| ARCADIA QUANDO VUOI.
|

ZERO: You... You're the one who gave | ZERO: Tu... Tu sei quello che mi ha
the Z-Saber to me... | dato la Z-Saber...
|

???: NOW GO. TERMINATE THAT COPY OF ME. | ???: ORA VÀ E DISTRUGGI QUELLA COPIA
TERMINATE WITH EXTREME PREJUDICE... | DI ME. DISTRUGGILA SENZA PIETÀ.
|

CIEL: Wait, who are you...!? | CIEL: Aspetta, chi sei...!?
It's not possible... | Non è possibile...
|

ZERO: Did he say that I can now use | ZERO: Ha appena detto che ora posso
the Trans Server!? | usare i Trans Server!?
|

SOLDATO: Yes... He did... | SOLDATO: Sì... Proprio così...

ZERO: I'm going now! Take care!	ZERO: Ora vado! State attenti intanto!
SOLDATO: Zero, head for the Trans Server. You can trust us to protect this place.	SOLDATO: Zero, recati presso il Trans Server. Fidati di noi, riusciremo a proteggere la base.
CIEL: Good luck... Zero...	CIEL: Buona fortuna... Zero...
SOLDATO: An unfamiliar Cyber-elf appeared a while ago, and decoded the security system. You are now able to go to Neo Arcadia... We'll protect the base while you are away. Good luck!	SOLDATO: Un Cyber-elf sconosciuto è apparso qualche minuto fa ed ha superato il sistema di sicurezza. Ora sei in grado di raggiungere Neo Arcadia... Proteggeremo noi la base mentre tu non ci sei. Buona fortuna!

MISSIONE: NEO ARCADIA 1

++ raggiungendo la stanza del boss

ANCHORTUS: You are trespassing on the sanctuary of master X, I, Herculous Anchortus, will eliminate you, in the name of Harpuia, Guardian of master X. You should view it as an honor to be slashed to retirement by my sword!	ANCHORTUS: Sei entrato nel santuario di padron X. Io, Herculous Anchortus ti distruggerò in nome di Harpuia, uno dei Guardiani di padron X. Consideralo un onore quello di essere distrutto dalla mia spada!
--	--

++ fine della missione

CIEL: You have disrupted the area. The Trans Server near your current position has been activated. You should return to base now to take a rest...	CIEL: Hai portato scompiglio nella zona. Il Trans Server vicino a te è stato attivato. Ora potresti tornare alla base per riposarti un po'...
--	---

++ proseguendo per la missione successiva

CIEL: You want to proceed without saving? Good luck, Zero...	CIEL: Vuoi proseguire senza salvare? Buona fortuna, Zero...
--	---

RESISTANCE BASE 5

[dopo aver completato la missione 'Neo Arcadia 1']

CIEL: Zero... Promise me that you will not try to push yourself too hard... If something happens to you, I can't.. Just please promise me.	CIEL: Zero... Promettimi che non ti sforzerai troppo... Se qualcosa dovesse succederti, io... Ti prego, promettimelo.
--	---

ALOUETTE: I'm not designed for combat, so I can't assist you. But remember that I'm praying for you. Zero...	ALOUETTE: Non sono stata progettata per combattere perciò non posso aiutarti. Ma ricordati che sto pregando per te. Zero...
--	---

DANDE: I wonder if Neo Arcadia is really a utopia? | DANDE: Mi chiedo se Neo Arcadia sia davvero un'utopia?

DANDE: I like this place better than Neo Arcadia. | DANDE: Preferisco vivere qui piuttosto che a Neo Arcadia.

ANDREW: Hello, son. You know what? I heard it was a red Reploid who saved us and our base. You should take a leaf out of his book, and be a hero like him. | ANDREW: Salve, figliolo. La sai una cosa? Ho sentito che un Reploid rosso ha salvato la nostra base. Forse è meglio che tu impari ad essere un eroe come lui.

ANDREW: A legendary Reploid... I wonder what he looks like. I'd like to catch a glimpse of him. | ANDREW: Un Reploid leggendario... Mi chiedo come sia. Mi piacerebbe vederlo.

CERVEAU: I'm proud to have helped a Reploid like you. | CERVEAU: Sono fiero di aver aiutato un Reploid come te.

CERVEAU: I hope you continue to support the Resistance. | CERVEAU: Spero che tu continui ad aiutare la Resistenza.

HIBOU: Watching you fight has made me realize that the most important thing is not to give up hope! | HIBOU: Averti visto combattere mi ha fatto capire che la cosa più importante è non arrendersi mai!

HIBOU: I'll never give up until the day Ciel can smile and laugh from the bottom of her heart. | HIBOU: Non mi arrenderò sino a quando Ciel non sorriderà e riderà di cuore.

SOLDATO: Zero, please defeat Neo Arcadia. | SOLDATO: Zero, ti prego, sconfiggi Neo Arcadia.

MISSIONE: NEO ARCADIA 2

CIEL: Zero... You must survive... I'll wait for you here until the day you return... Promise me that you will come back alive... Will you accept? | CIEL: Zero... Tu devi sopravvivere... Ti aspetterò qui fino al giorno del tuo ritorno... Promettimi che tornerai vivo... Lo farai?

++ raggiungendo la stanza del boss

ZERO: You are too big to be a slug. Just get lost. | ZERO: Sei troppo grosso per essere una lumaca. Sparisci.

++ dopo aver sconfitto il boss

ZERO: Ciel... What made you come here? | ZERO: Ciel... Cosa ci fai tu qui?

CIEL: I... I'm sorry... It's... It was I who recreated the duplication of X.. That's why... | CIEL: Mi... mi spiace... È stata... Sono stata io a generare il duplicato di X... Ecco perchè...

ZERO: You don't have to apologize. | ZERO: Non devi scusarti. Non è stata
It's not your fault. You did because | colpa tua. L'hai fatto solo perchè
you thought it would be good for | pensavi che sarebbe stato un bene per
everyone... Please just leave | tutti... Ora ti prego, lascia fare a
everything to me now. | me.
|
CIEL: Zero, thank you... | CIEL: Grazie, Zero...

RESISTANCE BASE 6

[dopo aver completato la missione 'Neo Arcadia 2']

SOLDATO: Zero... We've got trouble! | SOLDATO: Zero... Siamo nei guai!
It's about Dr. Ciel... She left the | Riguarda la dottoressa Ciel...
base... I'm so worried about her... | Ha lasciato la base... Sono in
| pensiero per lei...

ALOUETTE: Zero, don't leave us... | ALOUETTE: Zero, non ci lasciare...
You will stay here with us, won't you? | Tu rimarrai qui con noi, non è vero?

ALOUETTE: Zero, they say that a human | ALOUETTE: Zero, dicono che un umano
would shed tears over a situation | piangerebbe in una situazione come
like this... | questa...

DANDE: Mr. Zero, don't work so hard, | DANDE: Mr Zero, non si sforzi troppo,
sir. | signore.

ANDREW: Hello, son. You look much | ANDREW: Salve, figliolo. Sembri molto
stronger than when you first arrived. | più forte di quando sei arrivato.
It may just be my imagination, | Sarà la mia immaginazione, ma hai un
but you look very familiar... Am I | volto familiare... Sto avendo le
hallucinating? | allucinazioni?

ANDREW: I almost forgot... I meant to | ANDREW: Quasi dimenticavo... io volevo
ask you your name when you came here | chiederti il nome quando saresti
again... Never mind. It's too late | venuto di nuovo qui.. Lascia perdere.
now. See you later. | È tardi ora. Arrivederci.

CERVEAU: Zero... Since you came to | CERVEAU: Zero... da quando sei giunto
this place, I've regained my | qui, ho riacquisitato fiducia nel mio
confidence both as a scientist and | lavoro di scienziato ed ingegnere.
engineer. |

CERVEAU: I want to develop more | CERVEAU: Voglio sviluppare nuove armi
weapons for you... Come back alive, | per te... Zero, torna indietro sano e
Zero. | salvo.

HIBOU: I'm so glad I got to know you! | HIBOU: Sono così felice di averti
Though I don't know if you feel the | conosciuto! Non so se per te sia la
same way about me. Hmm, I don't know | stessa cosa. Hmm, non so cosa sto
what I'm saying... | dicendo...

HIBOU: What I meant was... Simply... | HIBOU: Quello che volevo dire...
Always be my friend... | in pratica è... sii sempre mio amico.

MISSIONE: NEO ARCADIA 3

CIEL: I'm happy that I could meet you.. | CIEL: Sono molto felice di averti
If it were not for you, | incontrato... Se non fosse stato per
everyone would be gone by now... .. | te, ora sarebbero tutti morti... ..
Promise me that you will come back | Promettimi che tornerai sano e salvo
alive. Even if you cannot destroy Neo | anche se tu non riuscissi a
Arcadia, I just want you to be able | distruggere Neo Arcadia. Vorrei che
to return safely. Good luck... | tu rimanga in vita. Buona fortuna...

++ inizio della missione

CIEL: Zero... | CIEL: Zero...

++ affrontando nuovamente i vari boss

ANCHORTUS: I still can't believe you | ANCHORTUS: Non riesco ancora a credere
defeated me... It's such a disgrace... | che tu mi abbia sconfitto... È stato
I must redeem myself by terminating | umiliante... Ora devo riscattarmi
you! Get ready! | distruggendoti! Preparati!

ANUBIS: Everything returns to the soil | ANUBIS: Tutto è destinato a diventare
in the end... Now is the time for you | polvere alla fine... Ora è il momento
to do so... | che ciò accada a te...

GANESHARIFF: I've fully analyzed all | GANESHARIFF: Ho analizzato con
of your strategies. Let me show you | attenzione tutte le tue strategie.
what I have learned! | Ti mostrerò cosa ho imparato!

STAGGROFF: Hmmmmmm. Outdated Reploid | STAGGROFF: Hmmmmmm. Vecchia spazzatura
garbage. You should have remained in | Reploid. Saresti dovuto rimanere a
your place of rest... With my | riposo nella tua tomba... Con la mia
blizzard, you'll regret not staying | tempesta ti farò rimpiangere di non
there! Hmmmmmm! Time to go back to | averlo fatto! Hmmmmmm! È tempo di
sleep... | tornare a dormire...

++ affrontando nuovamente i vari Guardiani

FEFNIR: Hee hee hee hee. Welcome, Zero. | FEFNIR: Hee hee hee hee. Benvenuto,
I've been expecting you. You've kept | Zero. Ti stavo aspettando. Mi hai
me waiting for quite some time, | fatto attendere parecchio quindi non
so please don't give up too easily. | arrenderti troppo facilmente.
Let's get started!! | Iniziamo!!

FEFNIR: No! Not yet... But... No! | FEFNIR: No! Non ancora... Ma... No!
Why can't I move my leg...? So be it. | Perché non riesco a muovere la gamba?
I'll let you live for a little while | E sia. Ti permetterò di vivere ancora
longer. Farewell! | un po'. A presto!

HARPUA: This is not a place for | HARPUA: Questo non è posto per tipi
someone like you! You will regret | come te! Ti pentirai di essere venuto
coming here! | qua!

HARPUA: No... I'll never forget this.. | HARPUA: No... Non lo dimenticherò mai

LEVIATHAN: I've been looking forward to playing with you again. You have no chance to win this time!		LEVIATHAN: Non vedo l'ora di giocare di nuovo con te. Questa volta non avrai possibilità di vittoria!
LEVIATHAN: Puff, Puff... That's enough. You won. I accept my defeat... Ha ha.. I am happy that I have met someone who can defeat me... I've been looking for a Reploid like you... I'll personally terminate you... Someday...		LEVIATHAN: Puff, Puff... Basto così. Hai vinto. Accetto la sconfitta... Ha ha.. Sono felice di aver incontrato qualcuno capace di sconfiggermi... Cercavo da tempo un Reploid come te... Ti distruggerò personalmente... un giorno...
PHANTOM: Give light to the people. Give death to the Mavericks. No one shall disgrace master X. Your termination will now commence!		PHANTOM: Donare luce alla gente. Donare morte ai Maverick. Nessuno getterà fango su padron X. Ora inizia la tua distruzione!
PHANTOM: Impossible... How could I... I won't... I won't allow you to reach where master X is... I'll take you with me... Arrrgggghhhh!		PHANTOM: Assurdo... Com'è possibile... Io non... Io non ti permetterò di raggiungere padron X... Ti porterò con me... Arrrgggghhhh!
++ raggiungendo la stanza finale		
HARPUIA: Stop!		HARPUIA: Fermo!
FEFNIR: I won't allow you to proceed anymore!		FEFNIR: Non ti permetterò di andare oltre!
LEVIATHAN: Give up!		LEVIATHAN: Arrenditi!
COPY X: Stop. You are no match for him. Leave!		COPY X: Fermatevi. Non siete abbastanza forti per lui. Allontanatevi!
HARPUIA: Master X! But...		HARPUIA: Padron X! Ma...
FEFNIR: ...No!		FEFNIR: ...No!
LEVIATHAN: ...As you wish, my master...		LEVIATHAN: ...Come volete, mio signore
COPY X: We meet at last, Zero. I've been looking forward to this moment.		COPY X: Alla fine ci incontriamo, Zero. Ho atteso molto questo momento.
ZERO: You... You must be the pirate copy of X...		ZERO: Tu... tu devi essere la copia difettosa di X...
COPY X: No... A perfect copy of the original X. The new hero who saved the human race from this wasted world. Didn't you notice...? The humans have found happiness more than ever before. The utopia that humans have searched for, is here in Neo Arcadia. This is something that you and the original X could never create... Only I could do this!		COPY X: No... Una copia perfetta dell'X originale. Il nuovo eroe che ha salvato l'umanità da questo mondo in rovina. Hai notato...? L'umanità è più felice che mai ora. L'utopia che gli uomini hanno cercato da tempo è proprio qui, a Neo Arcadia. Questa è una cosa che nè tu nè l'X originale avete mai realizzato... Solo io sono stato in grado di farlo!
ZERO: This is a peace that can only be achieved by retiring uncountable		ZERO: Questa pace è stata ottenuta smantellando un gran numero di

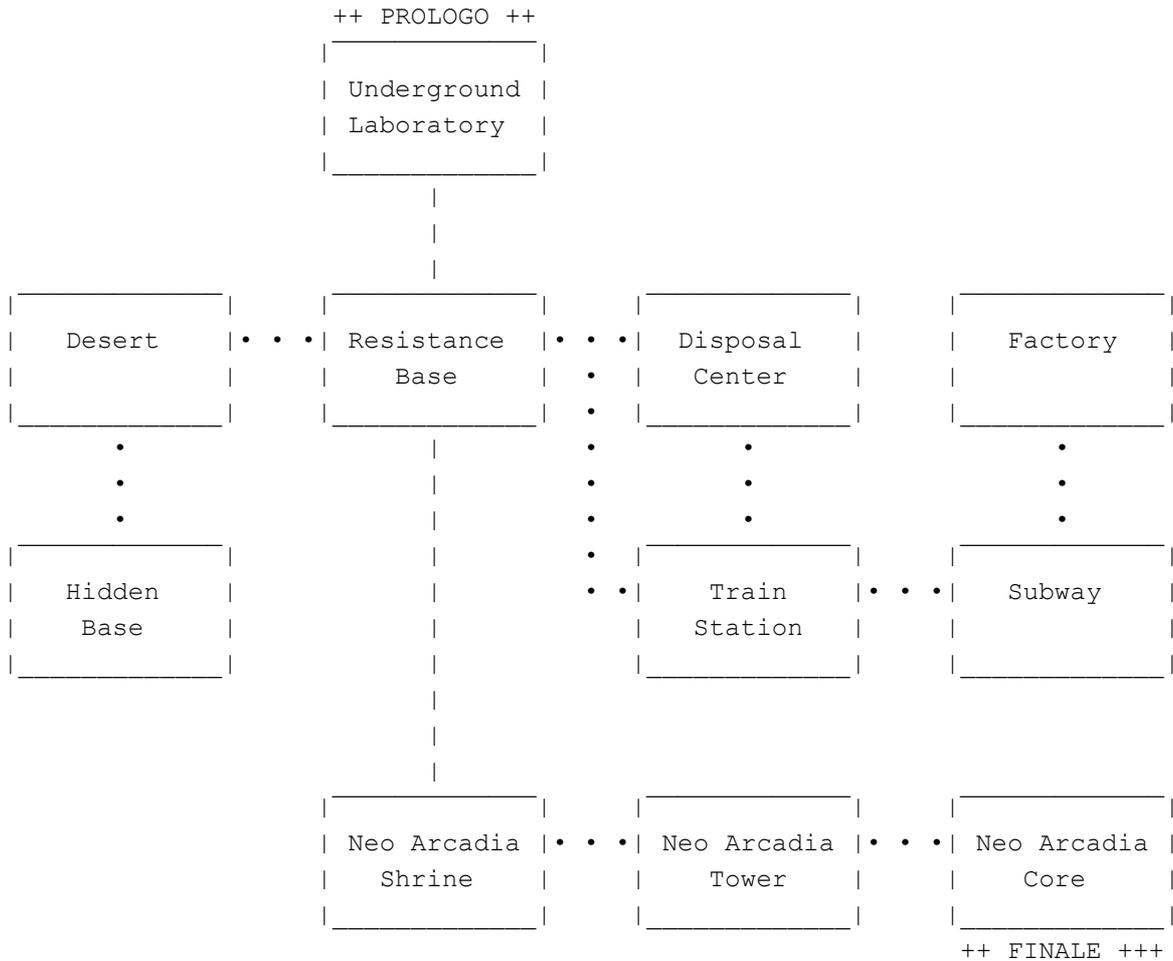
numbers of innocent Reploids...		Reploid innocenti... Nessuno ha mai
This is not what anyone wanted!		voluto tutto ciò! Questo posto è solo
This place is just a joke!		una grande menzogna!
COPY X: Ha ha ha. You are so funny...		COPY X: Ha ha ha. Sei così spassoso...
It's been fun... Now, let's get down		Mi sono divertito... Ma ora è tempo
to business!		di pensare alle cose serie!
++ dopo aver sconfitto Copy X		
ZERO: Too weak. Was the original X		ZERO: Troppo debole. Davvero l'X
this weak?		originale era così debole?
COPY X: Wha...What...!		COPY X: Co...Cosa?!
ZERO: I may have lost my memory,		ZERO: Io posso aver perso la memoria,
but my body seems to remember...		ma il mio corpo sembra ricordare...
that the original X was mightier than		che l'X originale era di gran lunga
you...		migliore di te...
COPY X: Silence. Now you will feel my		COPY X: Silenzio. Ora assaggerai il
true power!! Haaaaaaaaa!		mio vero potere!! Haaaaaaaaa!

FINALE

COPY X: Why... Why... I was.. supposed		COPY X: Perché... Perché... io dovevo
to be... the perfect copy... How can		essere... la copia perfetta... Come è
this be... possible... I was supposed		stato... possibile... io dovevo
to be... a hero...		essere... un eroe...
ZERO: I've just remembered something...		ZERO: Mi sono appena ricordato una
He was not as naive as you are.		cosa... Lui non era ingenuo come te.
That's what made him a hero.		Ecco perchè era un eroe.
COPY X: I won't forgive you. I'll take		COPY X: Non ti perdonerò! Ti porterò
you with me... ..		con me... ..
ALLARME: THE FINAL DEFENSE LINE HAS		ALLARME: L'ULTIMA DIFESA È STATA
BEEN DESTROYED. SELF-DESTRUCTION MODE		ABBATTUTA. L'AUTODISTRUZIONE È STATA
ACTIVATED IN AREA X. ALL DANGEROUS		ATTIVATA NELLA ZONA X. TUTTI GLI
ELEMENTS ARE TO BE ELIMINATED.		INTRUSI VERRANNO ELIMINATI.
ZERO: It's time to go...		ZERO: È ora di andare...

++ all'esterno della base di Neo Arcadia		
CYBER-ELF X: Since you disappeared		CYBER-ELF X: Da quando sei scomparso,
I've been fighting this war alone		ho continuato a combattere questa
against an uncountable number of		guerra da solo contro orde di
Mavericks for nearly a hundred years..		Maverick per quasi un secolo...
Battle after battle... So painful and		Battaglia dopo battaglia... Era così
so sad... But the hardest part was		doloroso e triste... Ma il peggio fu
when I discovered that I no longer		quando scoprii che non mi interessava
cared about fighting enemies...		più combattere i nemici... Ti affido
I'll leave this world to you...		questo mondo... Ora permettimi...
Please allow me... to rest in peace...		di riposare in pace... per un po'...
for a while... .. I'm sorry,	 Mi dispiace, Zero...

Server. La Resistance Base è la località dalla quale si partirà per raggiungere le altre. Da qui è possibile recarsi nei vari luoghi anche muovendosi a piedi.



In questa sezione le varie località saranno analizzate in ordine alfabetico:

- Desert
- Disposal Center
- Factory
- Hidden Base
- Neo Arcadia Core
- Neo Arcadia Shrine
- Neo Arcadia Tower
- Resistance Base
- Subway
- Train Station
- Underground Laboratory

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) i confini con le altre località
- b) la presenza o meno di Trans Server
- c) le missioni in cui la si esplora
- d) il boss che la presiede
- e) i nemici, i cyber-elf, gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- f) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni
- g) l'analisi di ogni singola sezione

```

=====
DESERT [ @9DS ]
=====
Confini -----: Resistance Base (est), Hidden Base (sud est)

```



```

•• OGGETTI
  cyber-elf M-oria
  cyber-elf Turbo
  Globo Arancione grande x1 (missione 'Find Shuttle')
  Energy Crystal grande x2 (dopo 'Duel in Desert')

```

```
=====
DISPOSAL CENTER
```

```
[@9DC]
=====
```

```

Confini -----: Resistance Base (ovest), Train Station (sud)
Trans Server -: nella zona più a sud est, Discarica
Missioni -----: Save Reploids, Defend the Base

```

```

Boss: Aztec Falcone ('Save Reploids')
Boss: Hittite Hottide ('Defend the Base')

```

```
*** NEMICI ***
```

```

Carryarm      [a, b, c]
Contrainer    [b, c]
Gli-Eye       [a, b, c]
Pantheon Flyer [b]
Pantheon Hunter [a, b, c]
Spiking       [a, b, c]
Totem Cannon  [b, c]

```

```
*** CYBER-ELF ***
```

```

Birsky      (Spiking)
Birtack     (Gli-Eye)
Gibber      (Totem Cannon)
Gireff      (Pantheon Hunter)
Stoctto     (Hittite Hottide)
Clocpooh    [c]
Hapitan     [b]
Mippie      [b]

```

```
*** OGGETTI ***
```

```

Chip Fulmine      [d]
Energy Crystal grande [b, c]
Globo Arancione medio [b]
Vita Bonus        [c]

```

```
Resistance Base <<<
```

```

_____ | _____ : _____ | _____ : d |
| _____ | _____ b : | | c : _____ | _____
| _____ : | | : | | _____ | | $ |
| | _____
| | _____
| _____ | >>> Train Station

```

```
-----
[a] ESTERNI DELLA BASE
```

```

<> missione 'Save Reploids'      <> dopo 'Save Reploids'
  Carryarm          x1              nessuno
  Pantheon Hunter    x2
  Spiking           x3

<> missione 'Defend R.Base'      <> dopo 'Defend R.Base'
  Hittite Hottide  (boss)          nessuno
  Gli-Eye          xInf

```

•• OGGETTI
nessuno

[b] CANTIERE

<> missione 'Save Reploids'	<> dopo 'Save Reploids'
Carryarm x3	Carryarm x1
Contrainer x1	Pantheon Hunter x10
Pantheon Flyer x1	Spiking x2
Pantheon Hunter x8	Totem Cannon x5
Spiking x8	
Totem Cannon x4	

<> missione 'Defend R.Base'	<> dopo 'Defend R.Base'
Hittite Hottide (boss)	Carryarm x1
Gli-Eye xInf	Pantheon Hunter x10
	Spiking x2
	Totem Cannon x5

•• OGGETTI
cyber-elf Hapitan
cyber-elf Mippie
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione medio x1

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento. Il condotto verticale che collega questa località alla Train Station diventa disponibile solo se il boss Hittite Hottide raggiunge il palazzo giallo lungo il suo cammino, durante la missione 'Defend Resistance Base', scavandoci un tunnel a suo interno. Il condotto può essere utilizzato solo dopo aver completato la missione e viene percorso esclusivamente dall'alto verso il basso.

[c] PALAZZO DISTRUTTO

<> missione 'Save Reploids'	<> dopo 'Save Reploids'
Carryarm x3	Carryarm x2
Contrainer x1	Pantheon Hunter x7
Pantheon Hunter x7	Spiking x2
Spiking x3	Totem Cannon x2
Totem Cannon x1	

<> missione 'Defend R.Base'	<> dopo 'Defend R.Base'
Hittite Hottide (boss)	Carryarm x2
Gli-Eye xInf	Pantheon Hunter x7
	Spiking x2
	Totem Cannon x2

•• OGGETTI
cyber-elf Clocpooh
Vita Bonus x1 (missione 'Save Reploids')
Energy Crystal grande x1 (dopo 'Save Reploids')
Vita Bonus x1 (missione 'Defend Resistance Base')

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento. Durante la missione 'Defend Resistance Base' il boss Hittite Hottide potrà abbattere la parte inferiore del muro che separa le scale dalle rampe.

[d] DISCARICA

<> missione 'Save Reploids' <> dopo 'Save Reploids'
 Aztec Falcon (boss) nessuno

<> missione 'Defend R.Base' <> dopo 'Defend R.Base'
 nessuno nessuno

•• OGGETTI
 Chip Fulmine

In questa zona è presente la stanza che conduce al Trans Server. Il Chip Fulmine si ottiene dopo aver sconfitto il boss Aztec Falcon.

=====

FACTORY	[@9FC]
---------	--------

=====

Confini -----: Subway (sud ovest)
Trans Server -: nessuno
Missioni -----: Occupy Factory, Protect Factory

Boss: Guard Orotic ('Occupy Factory')
Boss: Hidden Phantom ('Protect Factory')

*** NEMICI ***

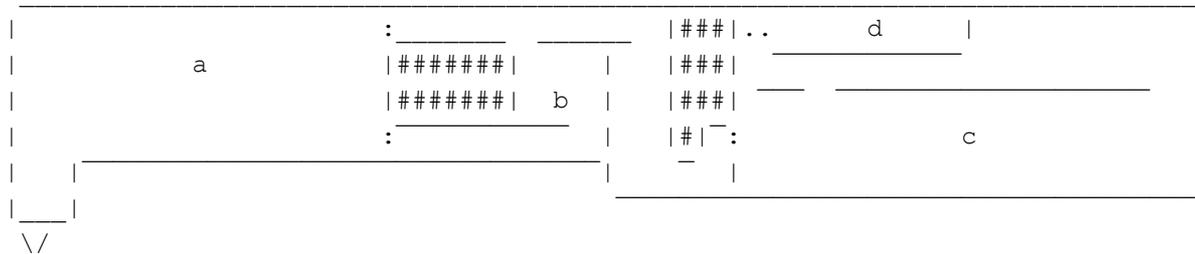
Barrier Counter	[a]
Cannon Hopper	[b]
Carryarm	[c]
Flopper	[a]
Garm	[a]
Gli-Eye	[c]
Gyro Cannon	[a]
Seal Cannon	[b]
Securipider	[b, c]
Shellcrawler	[b]
Top Gabyoall	[a]

*** CYBER-ELF ***

Beenet	(Barrier Counter)
Hafmarda	(Hidden Phantom)
Ribbid	(Cannon Hopper)
Stickle	(Securipider)
Stickon	(Garm)
Greff	[b]
Motolar	[c]
Nutan	[c]
Winkie	[c]

*** OGGETTI ***

Chip Fuoco	[d]
Energy Crystal grande	[b, c, d]
Energy Crystal piccolo	[d]
Globo Arancione grande	[a, c]
Globo Arancione medio	[a, c]
Globo Arancione piccolo	[d]
Vita Bonus	[b, c]



\/
\/
Subway

[a] REATTORI

<> missione 'Occupy Factory'	<> dopo 'Occupy Factory'
Barrier Counter x5	nessuno
Flopper x4	
Top Gabyoall x1	

<> missione 'Protect Factory'	<> dopo 'Protect Factory'
Hidden Phantom (boss)	nessuno
Garm x3	
Gyro Cannon x5	
Top Gabyoall x2	

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x1	('Occupy Factory')
nessuno	(dopo 'Occupy Factory')
Globo Arancione grande x1	('Protect Factory')
nessuno	(dopo 'Protect Factory')

[b] LABORATORIO

<> missione 'Occupy Factory'	<> dopo 'Occupy Factory'
Cannon Hopper x2	nessuno
Securipider x9	

<> missione 'Protect Factory'	<> dopo 'Protect Factory'
Seal Cannon x6	nessuno
Shellcrawler x3	

•• OGGETTI

cyber-elf Greff	
Energy Crystal grande x3	('Occupy Factory')
Vita Bonus x1	('Occupy Factory')
Energy Crystal grande x14	(dopo 'Occupy Factory')
Energy Crystal grande x10	(dopo 'Protect Factory')

In questa sezione, durante la missione 'Occupy Factory', sono presenti dei sensori di movimento che, una volta inquadrato Zero, attivano la chiusura del grande cancello. Qui è presente anche una pedana mobile.

[c] ZONA TRASPORTI

<> missione 'Occupy Factory'	<> dopo 'Occupy Factory'
Carryarm xInf	Carryarm xInf
Securipider x6	

<> missione 'Protect Factory'	<> dopo 'Protect Factory'
Carryarm xInf	Carryarm xInf
Gli-Eye x8	

```

•• OGGETTI
  cyber-elf Motolar
  cyber-elf Nutan
  cyber-elf Winkie
  Energy Crystal grande  x4  ('Occupy Factory')
  Globo Arancione grande x1  ('Occupy Factory')
  Vita Bonus              x1  ('Occupy Factory')
  Energy Crystal grande  x11 (dopo 'Occupy Factory')
  Globo Arancione medio  x1  ('Protect Factory')
  Vita Bonus              x1  ('Protect Factory')
  Energy Crystal grande  x10 (dopo 'Protect Factory')

```

In questa sezione, solo durante le missioni, sono attivi dei bracci robotici che rilasciano scintille. Qui sono presenti anche alcuni fasci laser che rilasciano continuamente scariche elettriche, anche rivisitando la sezione dopo aver completato una missione.

```

-----
[d] SALA DEL NUCLEO

```

```

<> missione 'Occupy Factory'      <> dopo 'Occupy Factory'
  Guard Orotic (boss)              nessuno
<> missione 'Protect Factory'     <> dopo 'Protect Factory'
  nessuno                           nessuno

```

```

•• OGGETTI
  Chip Fuoco                    ('Occupy Factory')
  Energy Crystal piccolo  x1  ('Occupy Factory')
  Globo Arancione piccolo x1  ('Occupy Factory')
  Energy Crystal grande   x12 (dopo 'Occupy Factory')
  Energy Crystal grande   x12 (dopo 'Protect Factory')

```

Il Chip Fuoco si ottiene dopo aver sconfitto il boss Guard Orotic.

```

=====
  HIDDEN BASE                                                              [9HB]
=====

```

```

Confini -----: Desert (nord ovest), Resistance Base (nord est)
Trans Server -: nessuno
Missioni -----: Find Hidden Base, Stop the Hacking

```

```

Boss: Blizzack Staggroff ('Find Hidden Base')
Boss: Fairy Leviathan   ('Stop the Hacking')

```

```

*** NEMICI ***
Battle Turtle Bros [c]
Cameloid           [a]
Cannon Hopper     [d]
Condoroid          [a]
Flopper           [b, c]
Gli-Eye           [b]
Pantheon Guardian  [d]
Pantheon Warrior   [d]
Quicksand Mixer   [a]

*** CYBER-ELF ***
Bomgu             (Fairy Leviathan)
Bompa             (Screwdriger)
Bompu             (Sharkseal)
Shelter           (Battle Turtle Bros)
Areff            [c]
Clocta           [d]
Itepon           [d]
Keick            [d]
M-orekka         [d]

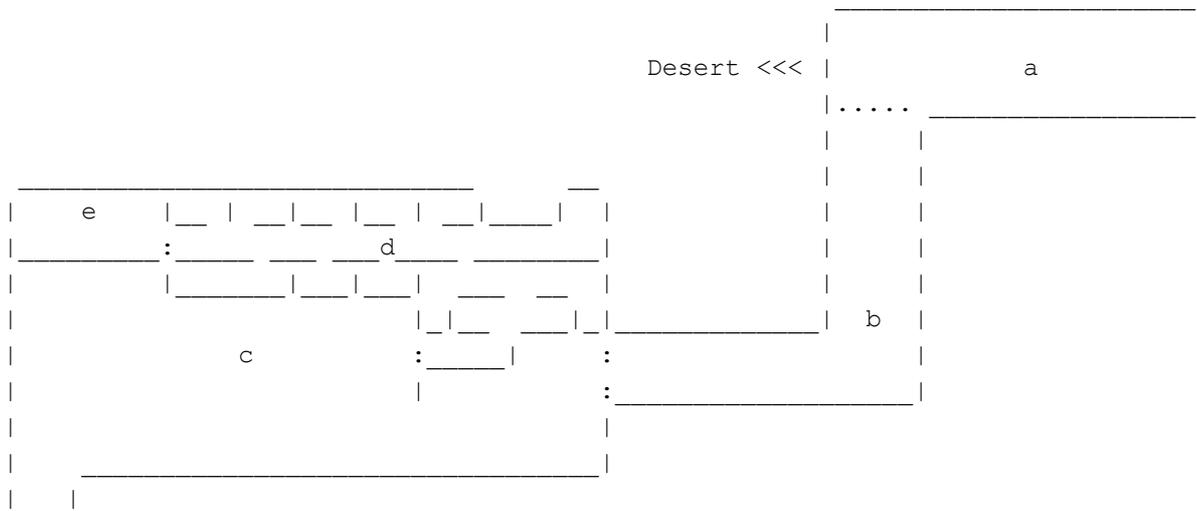
```

Sand Snake	[a]	M-orell	[d]
Screwdriger	[c]	Nebitan	[b]
Seal Cannon	[d]	Reppie	[d]
Sharkseal	[c]	Rohelar	[c]
Shellcrawler	[b]	Tielar	[d]
Top Gabyoall	[b]		

*** OGGETTI ***

Chip Ghiaccio	[e]
Energy Crystal grande	[c, d]
Energy Crystal piccolo	[d]
Globo Arancione grande	[c]
Globo Arancione medio	[c, d]
Globo Arancione piccolo	[d]
Vita Bonus	[c, d]

Resistance Base >>>



Una volta completata la missione 'Find Shuttle' non sarà possibile rivisitare subito questa località, ad eccezione delle Dune e della parte iniziale della Caverna. Sarà consentito tornarci solo per la missione 'Stop the Hacking'. Una volta terminata anche essa, sarà possibile esplorare questa località in ogni momento.

[a] DUNE

<> missione 'Find Hidden Base'	<> dopo 'Find Hidden Base'
Cameloid x1	Condoroid x1
Condoroid x1	Sand Snake x5
Quicksand Mixer x1	
Sand Snake x5	

<> missione 'Stop the Hacking'	<> dopo 'Stop the Hacking'
Cameloid x1	Cameloid x1
Condoroid x1	Condoroid x1
Sand Snake x5	Sand Snake x5

•• OGGETTI
nessuno

In questa sezione sono presenti le sabbie mobili.

[b] CAVERNA

<> missione 'Find Hidden Base'
Gli-Eye x7
Top Gabyoall x3

<> missione 'Stop the Hacking'	<> dopo 'Stop the Hacking'
Flopper x4	Flopper x1
Shellcrawler x2	Gli-Eye x2
Top Gabyoall x3	Shellcrawler x2
	Top Gabyoall x3

•• OGGETTI
cyber-elf Nebitan

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento e sui soffitti, inoltre è possibile far cadere le stalattiti a terra per usarle come pedane.

[c] PORTO

<> missione 'Find Hidden Base'
Battle Turtle Bros x3
Flopper x2

<> missione 'Stop the Hacking'	<> dopo 'Stop the Hacking'
Fairy Leviathan (boss)	Screwdriger x5
Screwdriger x7	Sharkseal x12
Sharkseal x12	

•• OGGETTI
cyber-elf Areff
cyber-elf Bomgu
cyber-elf Rohelar
Energy Crystal grande x1 (missione 'Find Hidden Base')
Globo Arancione medio x1 (missione 'Find Hidden Base')
Vita Bonus x1 (missione 'Find Hidden Base')
Energy Crystal grande x3 (missione 'Stop the Hacking')
Globo Arancione medio x1 (missione 'Stop the Hacking')
Vita Bonus x1 (missione 'Stop the Hacking')
Globo Arancione grande x1 (dopo 'Stop the Hacking')

Durante la missione 'Find Hidden Base', questa sezione sarà ricoperta dal ghiaccio. In seguito invece, durante la missione 'Stop the Hacking', non ci sarà più lo strato di ghiaccio e si potrà raggiungere il fondale, dove sono presenti le spine. In aggiunta, da questo momento in poi, nella sezione compariranno anche due grandi sommergibili.

[d] CELLE

<> missione 'Find Hidden Base'
Pantheon Guardian x7
Pantheon Warrior xInf

<> missione 'Stop the Hacking'	<> dopo 'Stop the Hacking'
Cannon Hopper x4	Pantheon Guardian x8
Pantheon Guardian x7	Pantheon Warrior x2
Pantheon Warrior x2	Seal Cannon x17
Seal Cannon x6	

•• OGGETTI

cyber-elf Clocta
cyber-elf Itepon
cyber-elf Keick
cyber-elf M-orekka
cyber-elf M-orell
cyber-elf Reppie
cyber-elf Tielar
Globo Arancione medio x1 (missione 'Find Hidden Base')
Energy Crystal grande x7 (missione 'Stop the Hacking')
Energy Crystal piccolo x1 (missione 'Stop the Hacking')
Globo Arancione medio x1 (missione 'Stop the Hacking')
Globo Arancione piccolo x1 (missione 'Stop the Hacking')
Vita Bonus x2 (missione 'Stop the Hacking')
Energy Crystal grande x7 (dopo 'Stop the Hacking')

La stanza dei computer è accessibile solamente durante la missione 'Stop the Hacking'.

[e] HANGAR

<> missione 'Find Hidden Base'
Blizzack Staggroff (boss)

•• OGGETTI

Chip Ghiaccio

In questa sezione si può accedere solamente durante la missione 'Find Hidden Base'. Il Chip Ghiaccio si ottiene dopo aver sconfitto il boss Blizzack Staggroff.

=====

NEO ARCADIA CORE	[@9NC]
------------------	--------

=====

Confini -----: Neo Arcadia Tower (ovest)
Trans Server -: zona occidentale, Ingresso
Missioni -----: Neo Arcadia 3

Boss: Seraph X ('Neo Arcadia 3')

*** NEMICI ***

*** CYBER-ELF ***

Anubis Necromance III	[b]	(nessuno)
Barrier Counter	[e]	
Battle Turtle Bros	[c]	
Blizzack Staggroff	[b]	
Copy X	[f]	
Fairy Leviathan	[d]	
Fighting Fefnir	[d]	
Herculous Anchortus	[b]	

<> missione 'Neo Arcadia 3'
Battle Turtle Bros x2
Pantheon Warrior x2
Seal Cannon x7

•• OGGETTI

Globo Arancione grande x1
Globo Arancione medio x2
Vita Bonus x1

[d] SALA DEI GUARDIANI

<> missione 'Neo Arcadia 3'
Fairy Leviathan (boss)
Fighting Fefnir (boss)
Hidden Phantom (boss)
Sage Harpuia (boss)

•• OGGETTI

Globo Arancione medio x4
Globo Arancione piccolo x4

Gli oggetti compaiono a coppie, dopo aver sconfitto un boss.

[e] CORRIDOIO FINALE

<> missione 'Neo Arcadia 3'
Barrier Counter x3
Pantheon Hunter x7
Seal Cannon x6
Top Gabyoall x6

•• OGGETTI

nessuno

[f] STANZA SUPREMA

<> missione 'Neo Arcadia 3'
Copy X (boss)
Seraph X (boss)

•• OGGETTI

nessuno

=====

NEO ARCADIA SHRINE

[@9NS]

=====

Confini -----: Neo Arcadia Tower (nord est)
Trans Server -: corridoio più a sud ovest, Piano Terra
Missioni -----: Neo Arcadia 1

Boss: Herculous Anchortus ('Neo Arcadia 1')

*** NEMICI ***

Asura Basura	[c]
Battle Turtle Bros	[c]
Condoroid	[a]
Crush Roller	[c]
Garm	[a]
Gyro Cannon	[b]
Pantheon Ace	[b]
Ray Blade	[a]

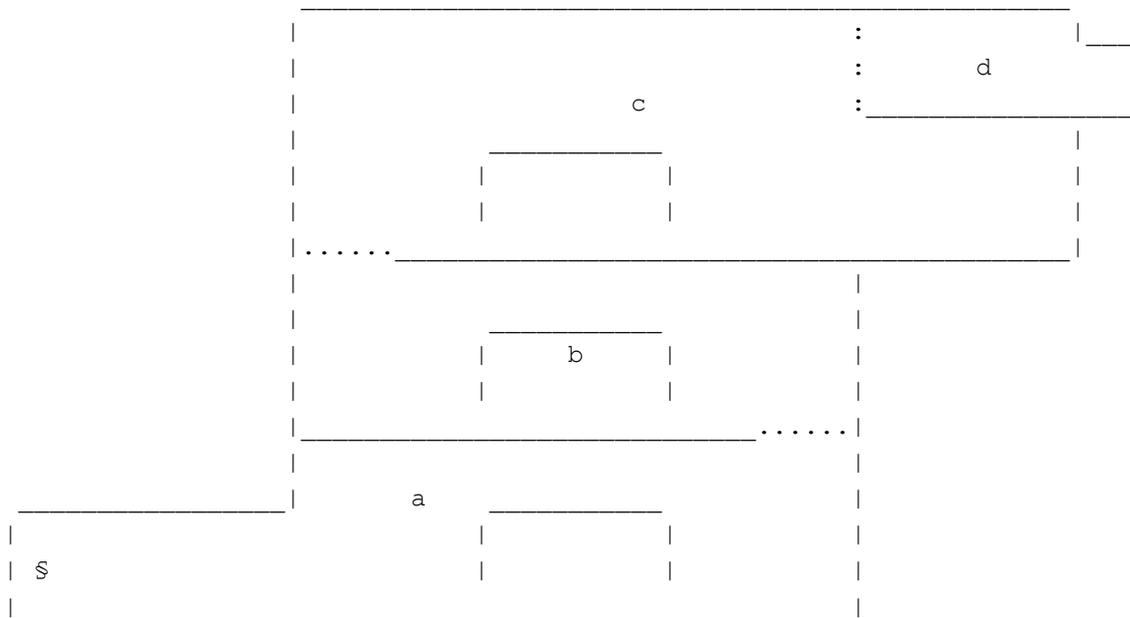
*** CYBER-ELF ***

Beefive	(Pantheon Ace)
Beehoney	(Herculious Anchortus)
Cloctch	(Asura Basura)
Coswick	[a]
Ereff	[b]
Ireff	[a]
Iteron	[a]
Muelar	[c]
Stocpoh	[b]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande	[c]
Globo Arancione grande	[c]
Globo Arancione medio	[c]
Vita Bonus	[c]

Neo Arcadia Tower >>>



Esplorando nuovamente la località dopo aver completato la missione, si ritroveranno gli stessi nemici ed oggetti, tranne i boss ed i mini boss.

[a] PIANO TERRA

<> missione 'Neo Arcadia 1'
 Condoroid x6
 Garm x5
 Ray Blade x5

•• OGGETTI
 cyber-elf Coswick
 cyber-elf Ireff
 cyber-elf Iteron

In questa sezione sono presenti le pedane mobili e la stanza che conduce al Trans Server.

[b] PRIMO PIANO

<> missione 'Neo Arcadia 1'
Pantheon Ace x2 (mini boss)
Gyro Cannon x9

•• OGGETTI
cyber-elf Beefive
cyber-elf Ereff
cyber-elf Stocpoh

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[c] SECONDO PIANO

<> missione 'Neo Arcadia 1'
Asura Basura (mini boss)
Battle Turtle Bros x3
Crush Roller x2

•• OGGETTI
cyber-elf Cloctch
cyber-elf Muelar
Energy Crystal grande x1
Globo Arancione grande x1
Globo Arancione medio x1
Vita Bonus x1

In questa sezione sono presenti le pedane fantasma.

[d] SOMMITÀ

<> missione 'Neo Arcadia 1'
Herculious Anchortus (boss)

•• OGGETTI
cyber-elf Beehoney

=====

NEO ARCADIA TOWER

[@9NT]

=====

Confini -----: Neo Arcadia Shrine (sud ovest), Neo Arcadia Core (nord est)
Trans Server -: zona iniziale di sud ovest, Corridoio
Missioni -----: Neo Arcadia 2

Boss: Rainbow Devil ('Neo Arcadia 2')

*** NEMICI ***

Gyro Cannon [b, c]
Pantheon Hunter [b, c, d]

*** CYBER-ELF ***

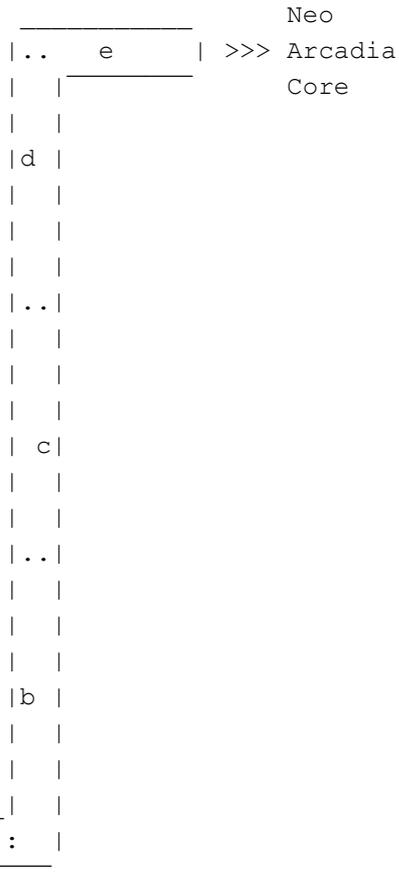
Birrair (Gyro Cannon)
M-orolli (Rainbow Devil)

Seal Cannon [b, c, d]

Hareff [c]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande [c, d]
Globo Arancione medio [c]
Vita Bonus [d]



Esplorando nuovamente la località dopo aver completato la missione, si ritroveranno gli stessi nemici ed oggetti, tranne i boss ed i mini boss.

[a] CORRIDOIO

<> missione 'Neo Arcadia 2'
nessuno

•• OGGETTI
nessuno

In questa zona è presente la stanza che conduce al Trans Server.

[b] CAMINO

<> missione 'Neo Arcadia 2'
Gyro Cannon x5
Pantheon Hunter x5
Seal Cannon x5

•• OGGETTI

cyber-elf Clocka

Qui è possibile incontrare Alouette nel corridoio a nord ovest, Andrew in quello di sud ovest ed Hibou in quello di sud est. In questa zona è presente la stanza che conduce al Trans Server.

[c] SALA MENSA

- OGGETTI
nessuno

Qui è possibile incontrare i Reploid salvati durante la missione 'Save Reploids

[d] MAGAZZINO CRISTALLI

<> missione 'Invasion'
Hanumachine (boss)
Hanumonkey xInf

- OGGETTI
cyber-elf Eenite
cyber-elf Sticken
Energy Crystal grande x1

[e] SALA MISSIONI

- OGGETTI
Escape Unit

Qui è possibile parlare con Ciel, iniziare le nuove missioni e salvare l'avventura. Dopo aver completato la missione 'Save Reploids' si riceverà da Ciel l'Escape Unit.

[f] STANZA DI CIEL

- OGGETTI
cyber-elf Beevoize

Per accedere in questa stanza è necessario possedere un giudizio globale pari a S oppure ad A.

[g] RIPOSTIGLIO

- OGGETTI
nessuno

[h] CALDAIA

- OGGETTI
nessuno

[i] LABORATORIO

<> missione 'Invasion'
Pantheon Guardian x3

- OGGETTI
Shield Boomerang
Triple Rod

Qui è possibile parlare con Cerveau. Il Triple Rod si ottiene parlando con lui dopo aver completato la missione 'Retrieve Data'. Lo Shield Boomerang si ottiene sempre da Cerveau dopo aver completato una missione qualsiasi, una volta ottenuto il Triple Rod.

[l] STANZINO

- OGGETTI
cyber-elf Fureff

Per accedere in questa camera bisogna prima donare 250 Energy Crystal ad Hibou, il Replod stanco situato nel corridoio più a sud della Base.

=====

SUBWAY

[@9SW]

=====

Confini -----: Factory (nord ovest), Train Station (sud ovest)
Trans Server -: corridoio più a nord ovest, Magazzini
Missioni -----: Rescue Colbor

Boss: Sage Harpuia ('Rescue Colbor')

*** NEMICI ***

Battle Turtle Bros	[b]
Kerberos	[b, c]
Pantheon Flyer	[b]
Pantheon Hunter	[b]
Raven	[b, c]
Seal Cannon	[b]
Top Gabyoall	[b]

*** CYBER-ELF ***

Beedle	(Sage Harpuia)
Birtross	(Pantheon Flyer)
Dereff	[a]
Morick	[b]
Sireff	[b]

*** OGGETTI ***

Energy Crystal grande	[a, b, c]
Globo Arancione medio	[b]
Vita Bonus	[b]

Factory

/\
/\
/\

Gli-Eye	x8	Gli-Eye	x6
Kerberos	x4	Kerberos	x2
Seal Cannon	x5	Seal Cannon	x2

- OGGETTI
- cyber-elf Bireff
- Globo Arancione grande x1

In questa sezione sono presenti dei cavi elettrici oscillanti che possono essere distrutti con le armi.

[c] CORRIDOIO

<> missione 'Destroy Train'	<> dopo 'Destroy Train'
Metarook (mini boss)	nessuno

- OGGETTI
- cyber-elf Beesus

Durante la missione 'Destroy Train', al termine di questa sezione si salirà a bordo del treno. Dopo averla completata invece, proseguendo verso est si arriverà presso la Subway.

[d] PRIMO VAGONE

Pantheon Flyer	x1
Pantheon Warrior	x3

- OGGETTI
- nessuno

Questa sezione può essere esplorata solo durante la missione 'Destroy Train'.

[e] SECONDO VAGONE

Crush Roller	x1
Pantheon Warrior	x3
Raven	x2

- OGGETTI
- Globo Arancione grande x1

Questa sezione può essere esplorata solo durante la missione 'Destroy Train'.

[f] TERZO VAGONE

Crush Roller	x2
Pantheon Flyer	x1
Raven	x3

- OGGETTI
- nessuno

<> missione 'Retrieve Data' <> dopo 'Retrieve Data'
Maha Ganeshariff (boss) nessuno

•• OGGETTI
cyber-elf Clocpah
cyber-elf Itecle

Questa è la zona in cui comincerà l'avventura. Una volta sconfitto il boss Maha Ganeshariff, il soffitto inizierà a crollare da sinistra verso destra per tutta la località, sino al lungo condotto verticale. Per questo motivo è necessario raccogliere il cyber-elf Clocpah prima di completare la missione 'Retrieve Data' perchè successivamente non sarà più possibile recarsi in questa sezione dell'Undeground Laboratory.

[b] MACERIE

<> missione 'Prologo' <> dopo il 'Prologo'
nessuno Pantheon Guardian x1

<> missione 'Retrieve Data' <> dopo 'Retrieve Data'
nessuno nessuno

•• OGGETTI
nessuno

[c] PENDII

<> missione 'Prologo' <> dopo il 'Prologo'
Flopper Hoppider xInf
Hoppider Kumoteru x2
Kumoteru Pantheon Guardian x13
Pantheon Guardian x8
Securipider x5

<> missione 'Retrieve Data' <> dopo 'Retrieve Data'
Crush Roller x3 nessuno
Flopper x5
Ray Blade x7
Seal Cannon x4
Securipider x5

•• OGGETTI
cyber-elf Nuppie
Energy Crystal grande x1
Vita Bonus x1

È necessario raccogliere il Cyber-elf prima di completare la missione 'Retrieve Data' perchè successivamente non sarà più possibile recarsi in questa sezione dell'Underground Laboratory.

[d] SALA COMPUTER

<> missione 'Prologo' <> dopo il 'Prologo'
Golem (boss) nessuno

uno. Salvare l'avventura al termine dei titoli di coda e ricaricando il salvataggio, il gioco ricomincerà dall'inizio e si possiederà anche il cyber-elf Jackson.

Un altro metodo per ottenere questa Creatura consiste nel completare l'avventura a livello Difficile, avendo raccolto tutti i Cyber-elf, facendo evolvere tutti quelli che lo necessitano ed ottenendo un giudizio globale pari ad S oppure ad A.

=== MODALITÀ SUPREMA ===

Completare il gioco nella Modalità Jackson avendo usato tutti i Cyber-elf, compreso Jackson, e poi iniziare una nuova avventura in un salvataggio vuoto, tenendo premuto il pulsante R. In questa Modalità:

- le Armi di Zero possiedono tutte il livello massimo
- gli effetti permanenti dei Cyber-elf sono già attivi e non influiscono sulla valutazione
- è possibile usare istantaneamente i Super Attacchi delle diverse Armi anche premendo una determinata combinazione di pulsanti

Legenda:

O O O

\ | /

O- -O Le otto direzioni della console. Le seguenti combinazioni valgono
/ | \ quando Zero è rivolto verso destra:

O O O

| \

| \ --O + B

O O

Cometa Verde (Z-Buster)

| \

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

O O O O

Sfera Possente (Z-Buster)

\ |

--O \ | + B

O O

Super Fendente (Z-Saber)

| \

--O | \ + B

O O

Bastone Rotante (Triple Rod)

| \

| \ --O + B

O O

Scudo Boomerang (Shield Boomerang)

=== POTENZIARE LE ARMI ED OTTENERE ENERGY CRYSTAL ===

Per far aumentare rapidamente di livello lo Z-Buster e la Z-Saber, recarsi presso l'Underground Laboratory prima di aver iniziato la missione 'Retrieve Data'. Una volta qui, distruggere a ciclo continuo tutti i vari Hoppider generati dai Kumoteru. Ricordarsi di cambiare gli attacchi usati per eliminare i ragni meccanici per sbloccare i vari livelli, soprattutto con la Z-Saber. Invece per quanto riguarda il Triple Rod e lo Shield Boomerang,

recarsi presso il Disposal Center e distruggere continuamente i Totem Cannon.

In questo modo si potenzieranno le proprie armi e si otterranno anche molti Energy Crystal. Se invece si vuole raccogliere solo questi ultimi oggetti, esplorare la Factory mentre non si è in missione, in quanto nella località saranno presenti un gran numero di Energy Crystal grandi.

Un altro metodo per ottenere rapidamente molti Cristalli consiste nel recarsi presso il Disposal Center. Raggiungere la zona del Palazzo distrutto e salire le scale, posizionandosi nel punto più a nord ovest dell'edificio. Una volta qui, scagliare lo Shield Boomerang verso destra ed andargli subito incontro. Non appena l'arma sta per tornare da Zero, saltare e muoversi in aria verso sinistra, in modo tale che lo Shield Boomerang sia costretto a compiere un altro giro per raggiungere il personaggio. Continuando ad andare incontro, saltare ed a schivare l'arma, essa ruoterà costantemente attorno a Zero, distruggendo tutti i nemici nelle immediate vicinanze. Sfruttando questa tecnica, muoversi avanti e indietro lungo la pedana dove è appoggiata la scala, per far comparire di continuo due Carryarm, che rilasciano due Spiking. Con un po' di coordinazione, lo Shield Boomerang eliminerà i bersagli in automatico. Nel caso si abbiano difficoltà ad usare lo scudo in questo modo, per distruggere tutti e quattro i nemici con un solo attacco, è sufficiente anche usare di continuo l'Attacco Rotante della Z-Saber.

Per nutrire tutti i vari Cyber-elf che lo necessitano bisogna possedere 23'150 Energy Crystal. La quota aumenta a 27'650, calcolando anche Jackson.

* CODICI GAMESHARK *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Gameshark, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
C2497B68	
D5B35DA8	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
CBEEDD47	
7361F305	
F35E7DF4	Si ottengono infiniti Energy Crystal
713A3F28	
57351CDB	Si ottiene una quantità infinita di PV
9E6B4919	
5BCCB0E2	Si diventa invincibili
9D1FD3E7	
71A06B11	Si ottengono tutte le Armi ed i Chip elementali
C1987AAE	
BD9319A1	
43CFB07A	
F7F9EE8A	
2A20AE2C	
D7753F0C	Si ottengono tutti i Cyber-elf, compreso Jackson

4E9A8C14
3FE12EAE
7EB217CD
5C6A475C
AC3E30BB

* CODICI CODE BREAKER *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Code Breaker,
una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure
utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
9B1DF0F0 B854	
66B03AB3 F58C	Master Code (serve per poter utilizzare qualsiasi codice)
5D0CCC2D 680E	
A6D37271 3AEF	Si diventa invincibili
482609A9 F20A	Si ottengono vite infinite
DCE10AA7 3487	Si ottengono infiniti Energy Crystal
7375FFBB 0ECB	Si ottiene una quantità infinita di PV
42EA78A5 794C	Si ottiene sempre il giudizio globale S

EQUIPAGGIAMENTO

524FBB2F AFC9	Si ottengono tutti i Sub Tank
EDDBEEB4 A1B1	I Sub Tank rimangono sempre pieni
EDD3AEB4 20B3	
038BD625 A1C1	Si ottengono tutte le Armi ed i Chip elementali
02A9D2A1 A9CD	Si ottiene il livello massimo per tutte le Armi
28B9E2B4 AB85	
693C2FB9 B388	L'Attacco Caricato viene preparato molto rapidamente
9647D34E 04F3	
086D414D D5B5	Si ottengono tutti i Cyber-elf, compreso Jackson
7D7FAFB9 A8CB	
ED172D38 7823	Tutti i Cyber-elf raggiungono il massimo dell'evoluzione
7D7FAFB9 A8CB	
FC34EBBA 2EA2	Si possono usare i Cyber-elf infinite volte
57A3FEA0 2985	

CREDITS

GUIDA A MEGA MAN ZERO

Tutto il documento è stato progettato e realizzato dal sottoscritto.

PDpWriter

Copyright 2013 Spanettone Inc

<http://spanettone.altervista.org>

ALL RIGHTS RESERVED

This document is copyright Spanettone and hosted by VGM with permission.