

Shinobi III: Return of the Ninja Master FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Jun 23, 2014

GUIDA A SHINOBI 3
versione 1.0

gioco : SHINOBI 3
sistema : Sega Mega Drive
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: SEGA

29/05/2014 ---> inizio stesura del documento

23/06/2014 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter |  
|Copyright 2014 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A SHINOBI 3

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Azioni	[@3ZN]	
Oggetti	[@3GG]	
Classifica delle tecniche	[@3CL]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) SOLUZIONE	
Introduzione	[@4SL]	
Livello 1 - Il ritorno di Zeed	[@4L1]	
Livello 2 - L'entrata segreta.	[@4L2]	
Livello 3 - L'arma biologica	[@4L3]	
Livello 4 - Distruzione.	[@4L4]	
Livello 5 - Il demone elettrico	[@4L5]	
Livello 6 - Trappole.	[@4L6]	
Livello 7 - Lo scontro finale.	[@4L7]	
=====	5) NEMICI	
Nemici	[@5NM]	
Altri pericoli.	[@5PR]	
Punti.	[@5PN]	
=====	6) MAPPA	
Introduzione	[@6MP]	
Livello 1 - Il ritorno di Zeed	[@6L1]	
Livello 2 - L'entrata segreta.	[@6L2]	
Livello 3 - L'arma biologica	[@6L3]	

Il personaggio 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 C insieme alla direzione della parete sulla quale si vuole darsi lo slancio. È possibile rimbalzare più volte in maniera alternata su pareti parallele, in modo tale da scalare facilmente i condotti verticali. Non è possibile invece proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete, nè darsi lo slancio dopo aver eseguito un Doppio Salto.

DOPPIO SALTO

[pulsante C, all'apice di un salto]

Usando questa abilità, Joe è in grado di eseguire una capriola in aria che gli permetterà di raggiungere un'altezza superiore del salto semplice. Per eseguire il Doppio Salto bisogna premere la seconda volta il tasto C proprio mentre Joe sta per raggiungere l'apice: è necessario essere precisi perchè, facendolo un istante prima o un istante dopo, non si otterrà alcun effetto. Usando questa abilità poi non sarà possibile rimbalzare sulle pareti oppure agganciarsi al soffitto. Ottenere una perfetta padronanza del Doppio Salto è indispensabile per procedere in maniera agevole nei Livelli più avanzati dell'avventura.

SCENDERE

[Giù + pulsante C]

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

CORRERE

[direzione Destra o Sinistra, tenuta premuta]

Joe possiede la capacità di correre a velocità discreta, attraversando in tempo minore le varie zone che compongono i Livelli. Per fare questo bisogna premere due volte, in rapida successione, una direzione orizzontale e poi tenerla premuta. Lo scatto termina automaticamente quando si incontra un ostacolo, quando si subisce un danno, dopo aver eseguito un salto o il Fendente in corsa oppure manualmente rilasciando la direzione premuta. Durante lo scatto è sempre possibile attaccare o usare il Ninjitsu. Eseguendo un balzo in corsa, si raggiungerà una distanza massima superiore a quella del salto semplice.

AGGRAPPARSI

[direzione Su, in corrispondenza del soffitto]

Per superare gli ostacoli, il personaggio è in grado di appendersi ai soffitti delle zone oppure a particolari supporti orizzontali. Una volta aggrappati è possibile muoversi avanti e indietro oppure usare i Kunai ed il Ninjitsu. Joe si sgancia in automatico una volta arrivato all'estremità di un soffitto oppure premendo la direzione Giù + Salto. Il personaggio perderà la presa subendo un attacco inoltre, da aggrappati, non è possibile oltrepassare i dislivelli presenti sul soffitto. Cadendo dall'alto, è necessario tenere premuta la direzione Su per aggrapparsi al volo su un supporto orizzontale.

TELECAMERA

[direzione Su o Giù, tenuta premuta da fermi]

Durante l'avventura è possibile spostare leggermente la visuale verso l'alto o verso il basso, tenendo premuta la rispettiva direzione. In questo modo si possono controllare le posizioni di eventuali nemici e trappole presenti nelle

vicinanze. La telecamera si può spostare solo da fermi, mentre si è sul pavimento oppure aggrappati al soffitto.

KUNAI

[pulsante B]

Questo è l'attacco base di Joe: il personaggio scaglia orizzontalmente un solo pugnale da lancio, tipico dell'armamentario dei ninja. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il Kunai può essere scagliato mentre si è in piedi, accovacciati, aggrappati al soffitto oppure quando si è in volo, ma sempre e solo in orizzontale. I pugnali non sono infiniti ed ogni utilizzo consuma una unità di quelli posseduti dal personaggio. Una volta esauriti i Kunai, Joe potrà eseguire solo l'Attacco Rapido.

ATTACCO RAPIDO

[pulsante B, vicino ad un nemico]

Questa tecnica viene eseguita in automatico quando Joe si trova molto vicino ad un nemico oppure quando è privo di Kunai. Consiste in un fendente con il pugnale, se si è in piedi o in volo, oppure con un calcio basso, se invece si è accovacciati. L'Attacco Rapido è velocissimo ma possiede un raggio d'azione ridotto. La tecnica è molto utile per eliminare rapidamente i nemici oppure per risparmiare i Kunai, nel caso in cui non se ne possiedano abbastanza.

CALCIO VOLANTE

[Giù + pulsante B, mentre si è in aria]

Eseguendo questo attacco, Joe si lancia in diagonale, colpendo con un calcio. La tecnica è discretamente rapida e causa gli stessi danni di un Kunai. Subito dopo aver colpito un nemico con il Calcio Volante, Joe rimbalzerà in aria e da qui è possibile scagliare un Kunai, eseguire il Doppio Salto oppure attaccare nuovamente con un altro Calcio Volante. Questa tecnica non si può utilizzare durante un Doppio Salto.

PIOGGIA DI KUNAI

[pulsante B, durante un Doppio Salto]

Con questo attacco, Joe scaglia in volo otto Kunai contemporaneamente. La tecnica è molto rapida, copre una vasta area e risulta utile per eliminare un gran numero di nemici in pochi istanti. Curiosamente, si può eseguire la Pioggia di Kunai, con tutti i pugnali scagliati, anche possedendo meno degli otto Kunai richiesti.

FENDENTE IN CORSA

[pulsante B, durante la corsa]

Questa è l'unica tecnica che si può eseguire durante uno scatto. Joe si lancia brevemente in avanti, attaccando con un fendente della sua spada. La tecnica è discretamente rapida, possiede un ridotto raggio d'azione ed ha una capacità offensiva superiore al Kunai ed all'Attacco Rapido. Il Fendente in corsa però non viene eseguito all'istante poichè Joe necessita di qualche istante per sguainare la sua spada, perciò bisogna calcolare bene la distanza con il bersaglio da colpire. Una volta usata questa tecnica, Joe terminerà il suo scatto. Il Fendente in corsa è utile anche per oltrepassare strettoie oppure per passare attraverso alcuni proiettili nemici.

DIFESA

[pulsante B tenuto premuto]

Il personaggio è in grado di usare le sue armi per bloccare i proiettili

nemici. La Difesa però non protegge dal contatto con gli avversari e non è in grado di bloccare tutti i tipi proiettili. Non si può usare questa tecnica mentre si salta o si corre, ma è possibile camminare mantenendo la Difesa alzata. Bloccando un attacco nemico, Joe verrà respinto leggermente all'indietro. Per usare questa tecnica senza sprecare un Kunai, è consigliato tenere premuto il pulsante B dopo aver eseguito un Calcio Volante, un Fendente in corsa oppure un Attacco Rapido.

NINJITSU

[pulsante A]

Joe può eseguire in ogni momento le arti magiche proprie dei ninja per farsi strada tra i nemici. Il personaggio può scegliere tra quattro tipi di Ninjitsu, sempre disponibili e selezionabili dopo aver messo il gioco in pausa, e di norma ne può usare solo uno durante il Livello:

Fushin (ninja)

Joe genera quattro copie di sé stesso le quali seguono ogni suo movimento, lasciando una scia dietro il personaggio. Il Fushin aumenta notevolmente l'altezza massima raggiungibile dai salti del personaggio, rendendo così più semplice superare i nemici e le trappole presente nei vari Livelli. Questo Ninjitsu si disattiva solo entrando nella zona successiva.

Ikazuchi (fulmine)

Joe viene continuamente ricoperto da scariche di fulmini che lo proteggono dagli attacchi nemici e dal contatto con gli avversari. Questa difesa magica si disattiva solo entrando nella zona successiva oppure dopo aver subito diversi colpi nemici. Più potenti sono questi ultimi, prima verrà consumato lo scudo di fulmini.

Kariu (drago)

Joe evoca quattro draghi fiammeggianti che danneggiano tutti i nemici presenti sullo schermo. La tecnica è molto utile nei casi di emergenza, quando si è circondati da un gran numero di avversari.

Mijin (esplosione)

Joe infilza la sua spada nel pavimento, sacrificando una sua vita per danneggiare tutti i nemici presenti sullo schermo. Dopo aver eseguito questa tecnica magica, la barra di vita del personaggio viene ripristinata completamente, così come il numero dei suoi Ninjitsu. Per questo motivo bisogna eseguire il Mijin solo in casi di estrema emergenza. L'abilità magica può essere utilizzata anche quando non si hanno più vite a disposizione, ma in questo caso si causerà la fine dell'avventura.

Pur possedendo più icone per il Ninjitsu, se ne può utilizzare solo una alla volta (es: non si può usare il Kariu se il Fushin è ancora attivo).

```
+-----+
| CAVALLO & SURF |
+-----+
```

Nei Livelli 2 e 4, Joe si muoverà rispettivamente a bordo di un cavallo e di un surf a motore. Pur essendo graficamente diversi, i due mezzi possiedono le stesse caratteristiche ed abilità.

I comandi mentre si è a bordo di uno di essi sono:

direzione Destra ---: Accelerare
direzione Sinistra -: Rallentare
direzione Giù -----: Accovacciarsi
Pulsante A -----: Ninjitsu

Pulsante B -----: Attacco
Pulsante C -----: Salto

- il veicolo si muove sempre da sinistra verso destra e non è possibile fermarsi, tornare indietro o scendere dal mezzo, ma solo rallentare ed accelerare
- Joe è in grado di scagliare Kunai frontalmente oppure può eseguire l'Attacco Rapido contro i nemici vicini. Tuttavia il personaggio non può utilizzare il Doppio Salto, la Pioggia di Kunai e la Difesa. Quando si è accovacciati, Joe si rialza automaticamente scagliando un Kunai.
- mentre si è in aria, premendo la direzione Giù + pulsante B, è possibile eseguire l'analogo del Calcio Volante, sfruttando il veicolo. In maniera similare, è consentito rimbalzare più volte eseguendo questo attacco di continuo.

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

Durante l'avventura, in alto appaiono le seguenti informazioni:

```
-----  
|  |      |      |      |  
|JOE|= 2  LIFE: #####      |Kun|= 50   |Nin|= 1   127910 PTS  
|  |      |      |      |  
-----
```

Le varie icone indicano rispettivamente, da sinistra:

- .il numero di vite a disposizione
- .i Punti Vita (PV) del personaggio
- .il numero di Kunai posseduti
- .il numero di Ninjitsu eseguibili
- .il punteggio in tempo reale

La barra di vita del personaggio cambierà colore a seconda dei PV posseduti, passando gradualmente dal blu al rosso.

OGGETTI

[@3GG]

Distruggendo le casse che si trovano nelle varie zone sarà possibile ottenere alcuni oggetti. Questi contenitori non ostacolano i movimenti del personaggio e possono essere usati anche come pedane.

KUNAI SINGOLI e DOPPI

+-----+

Questi oggetti aumentano il numero di pugnali a disposizione del personaggio. I Kunai singoli hanno valore 5 mentre quelli doppi hanno valore 20. Joe può portare con sé sino ad un massimo di 799 pugnali. Come punteggio invece i Kunai singoli fanno guadagnare 10 punti mentre quelli doppi 20.

Kunai singolo

Livello 1: 1a 1b
Livello 2: 2a 2b 2c
Livello 3: 3a 3b

Kunai doppio

Livello 1: 1a 1b
Livello 2: 2a 2b 2c
Livello 3: 3a 3b

Livello 4: 4a 4b 4c
Livello 5: 5a 5b 5c 5d 5e
Livello 6: 6a 6d 6f 6i
Livello 7: 7a 7c 7d

Livello 4: 4a 4b
Livello 5: 5a 5b 5c 5d 5e
Livello 6: 6a 6d 6e 6f 6i
Livello 7: 7a 7c 7d 7e

CUORI PICCOLI e GRANDI

+-----+

Questi oggetti curano il personaggio. I Cuori piccoli ripristinano 4 PV mentre quelli grandi invece ricaricano completamente la barra di vita di Joe.

Raccogliendo un Cuore quando si possiede già il massimo dei PV, si otterranno 60 punti per quello piccolo e 120 punti per quello grande.

Cuore piccolo

Livello 1: 1a 1b
Livello 2: 2a 2b
Livello 3: 3a 3b
Livello 4: 4a 4b 4c
Livello 5: 5a 5b 5c 5d 5e
Livello 6: 6a 6e 6f 6i
Livello 7: 7c 7d 7e

Cuore grande

Livello 1: 1b
Livello 2: 2c
Livello 3: 3a

POTENZIAMENTO

+-----+

Questo oggetto 'Pow' triplica la potenza offensiva dei Kunai di Joe, trasformandoli in shuriken fiammeggianti, sia quando vengono scagliati singolarmente che quando sono utilizzati durante un Doppio Salto. L'incremento della potenza offensiva si estende anche all'Attacco Rapido e si conserva sia cambiando zona che al termine di un Livello.

Quando si possiede il Potenziamento e si viene feriti, l'attacco nemico non farà perdere PV al personaggio, bensì gli rimuoverà solo il bonus offensivo. Come ulteriore effetto grafico, Joe impugnerà la spada per eseguire l'Attacco Rapido oppure per la Difesa, ma ciò non modificherà in alcun modo le proprietà di quest'ultima abilità. Raccogliendo un Potenziamento si ottengono 30 punti, mentre raccogliendolo quando se ne possiede già uno, si guadagneranno 60 punti.

Dove si trova

Livello 1: 1a 1b
Livello 2: 2a 2b 2c
Livello 3: 3a 3b
Livello 4: 4a 4b
Livello 5: 5a 5b 5d 5e
Livello 6: 6a 6d 6e 6f
Livello 7: 7a 7c 7e

NINJITSU BONUS

+-----+

Questo oggetto, contenente un ideogramma, aumenta di una unità i Ninjitsu utilizzabili da Joe durante il Livello. All'inizio di quello successivo, il valore verrà sempre riportato ad 1, indipendentemente dal numero di Ninjitsu posseduti. Come punteggio invece, questo oggetto fa ottenere 10 punti.

1b Il Ninjitsu Bonus è situato nella rientranza al termine del condotto a nord della prima fune

3a Il Ninjitsu Bonus è situato in una cassa sospesa sull'acido, subito dopo i nastri trasportatori presenti lungo il soffitto

- 4b Il Ninjitsu Bonus è situato in mezzo all'ultima coppia di travi
- 5c Il Ninjitsu Bonus è situato sulla pedana proprio al di sopra dell'uscita
- 5d Il Ninjitsu Bonus è situato sulla pedana stretta a destra della prima piattaforma mobile
- 6i Il Ninjitsu Bonus è situato nella cassa singola al centro
- 7d Il primo Ninjitsu Bonus è situato nella rientranza più a nord est, nella sezione con le travi
- 7d Il secondo Ninjitsu Bonus è situato lungo la parete alla sinistra della terza pedana mobile

VITA BONUS

+-----+

Questo oggetto, contenente un ritratto di Joe, aumenta di una unità le vite a disposizione del personaggio. Come punteggio invece, questo oggetto fa ottenere 10 punti.

- 1b La Vita Bonus è situata nella rientranza al termine del condotto a nord della seconda fune
- 2a La Vita Bonus è situata in aria, tra il secondo ed il terzo ostacolo
- 3b La Vita Bonus è situata in una rientranza segreta, all'altezza della seconda parete viola
- 4a La Vita Bonus è situata in aria, superando la sesta rampa
- 4b La prima Vita Bonus è situata alla destra del grosso tubo ad est del primo Assassino
- 4b La seconda Vita Bonus è situata in cima ai primi tubi del gas
- 5b La Vita Bonus è situata in una sezione proprio al di sotto dell'ingresso
- 5e La Vita Bonus è situata nel terzo bivio, al termine del condotto destro
- 6a La Vita Bonus è situata su un piccolo masso in alto a sinistra, subito prima dello scontro con il mini boss
- 6f La Vita Bonus è situata ai piedi della porta in alto a sinistra, che conduce a [6e]
- 7d La prima Vita Bonus è situata nella rientranza a sud est, subito dopo la prima sezione con i piloni che si abbassano
- 7d La seconda Vita Bonus è situata nella parte occidentale del soffitto, in corrispondenza della seconda sezione con i piloni che si abbassano

In aggiunta, si guadagna automaticamente una vita bonus ogni 50'000 punti ottenuti.

BOMBA

+-----+

A differenza degli altri oggetti, la Bomba è in grado di ferire il personaggio, causandogli 1 PV di danno. L'esplosivo possiede un timer che indica il tempo rimanente prima dell'esplosione, impostato a 5 secondi. La Bomba però detonerà dopo pochissimi istanti, nel caso la si tocchi, indipendentemente dal tempo indicato sul timer.

Dove si trova

Livello 1: 1a 1b
Livello 2: 2c
Livello 3: 3a 3b
Livello 4: 4b
Livello 5: 5a 5b 5c 5d 5e
Livello 6: 6d 6i
Livello 7: 7d

.....

```
/-----\  
| CLASSIFICA DELLE TECNICHE | [3CL]  
\-----/
```

La potenza offensiva di ogni tecnica del personaggio è quantificata in maniera precisa, a seconda dei danni causati ai nemici. Ponendo il Kunai di base pari ad 1 PV di danno inflitto, tutti i vari attacchi di Joe possiedono la seguente potenza offensiva:

BAS -> potenza offensiva di base
POT -> potenza offensiva dopo aver raccolto il Potenziamento

TECNICA	BAS	POT
Kunai	1	3
Attacco Rapido	1	3
Calcio Volante	1	1
Pioggia di Kunai	1	3
Fendente in corsa	3	3
Ninjitsu Kariu	8	8
Ninjitsu Miijin	8	8

.....

```
/-----\  
| CONSIGLI VARI | [3CV]  
\-----/
```

- Procedete con cautela. Tranne in alcune zone, il gioco non prevede limiti di tempo perciò potrete esplorare il Livello con tutta calma, alla ricerca di oggetti utili.
- Non sprecate inutilmente i Kunai. Per quanto nel gioco sia piuttosto facile recuperare i pugnali, è sempre meglio conservarli per lo scontro con il boss. Per questo motivo usate l'Attacco Rapido per distruggere le casse oppure per eliminare i nemici più deboli, se possibile.

- Il personaggio muore istantaneamente cadendo nei precipizi o venendo schiacciato tra due elementi perciò siate precisi nei movimenti, ottenendo il prima possibile la padronanza del Doppio Salto.
- Evitate gli scontri non necessari. Joe possiede 16 PV e conservare l'energia per il boss è indispensabile poichè gli oggetti curativi sono piuttosto rari da trovare.
- Memorizzate le posizioni dei nemici e degli oggetti. Sarà utile sia per pianificare una strategia che per risparmiare tempo e PV nelle situazioni di emergenza.
- Il più delle volte attaccate rimanendo accovacciati: in questo modo la gran parte delle tecniche nemiche non riusciranno a colpire il personaggio.
- Dopo aver subito un danno, Joe sarà invincibile per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- I boss non possiedono una propria barra di vita ma la loro condizione è indicata dal loro colore. In genere, man mano che subiscono danni, i boss diventano gradualmente di colore rosso.
- Dopo aver sconfitto un boss vengono assegnati i seguenti bonus, a seconda di come ci si è comportati:

.Shinobi Bonus

30'000 punti, completando il Livello senza scagliare neanche un Kunai

.No Ninjitsu Bonus

5'000 punti per ogni Ninjitsu posseduto al termine del Livello, completandolo senza aver utilizzato neanche un'arte magica

.Technical Bonus

500 punti per ogni PV posseduto al termine del Livello

.Special Bonus

10'000 punti, affrontando il boss possedendo il massimo dei PV e sconfiggendolo senza subire danni

.Perfect Bonus

50'000 punti, ottenendo il punteggio massimo in tutti gli altri bonus e completando il Livello senza subire alcun danno

Stranamente, tali bonus non vengono assegnati una volta eliminato il boss finale dell'avventura.

- Perdendo una vita, il valore dei Kunai tornerà ad essere quello iniziale, impostato nella Schermata Options, ed anche gli eventuali Ninjitsu Bonus raccolti andranno perduti. Al termine di un Livello invece, si conserveranno i Kunai posseduti, mentre il Ninjitsu utilizzabile tornerà ad essere uno.
- Una volta perse tutte le vite, appare una schermata dove è possibile, entro 10 secondi, scegliere se continuare subito l'avventura (Continue) oppure se iniziare una nuova partita (New Game). Ogni avventura possiede tre Continue a disposizione, non incrementabili in alcun modo.
- Nel gioco non sono previsti salvataggi, password o altro per salvare la propria posizione, perciò ad ogni partita dovrete sempre iniziare dal primo Livello.

| tornare indietro perciò dovrete oltrepassarlo due volte oppure |
| rifugiarvi sulla sporgenza in alto a sinistra. |
| |
| Per eliminarlo facilmente è possibile utilizzare la stessa strategia |
| già impiegata per il Samurai: accovacciatevi in Difesa e bloccate così |
| la Lama boomerang del nemico. Una volta fatto, scagliate subito i Kunai |
| mentre la guardia dello Shogun è ancora abbassata. |
| |
+-----+

Dopo la sconfitta dello Shogun entrerete automaticamente nella zona successiva.

1b Eliminate i vari Ninja ed aggrappatevi alla fune. Prima di scendere da
essa, spostate la visuale verso nord per trovare un condotto verticale.
Rimbalzate tra le sue pareti per scalarlo ed in cima troverete un NINJITSU
BONUS all'interno di una cassa. Tornate giù e proseguite verso destra,
sconfiggendo i successivi Ninja.

Rimbalzate tra le pareti verticali per superare il muro di roccia e più avanti
troverete le lance che compaiono dal pavimento. Oltrepassatele saltando e non
preoccupatevi delle piccole cascate, in quanto non sono presenti precipizi in
loro corrispondenza, nonostante l'acqua attraversi il pavimento. Eliminate i
due Samurai e superate il successivo muro di roccia. Usate il Calcio Volante
per evitare le lance e contemporaneamente colpire i Ninja. Alle cascate situate
più avanti invece corrispondono dei precipizi, perciò siate precisi con i
salti.

Giunti alla seconda fune, come già fatto in precedenza, usate la telecamera per
individuare il condotto verticale. Questa volta in cima ad esso troverete una
VITA BONUS. Scendete ed infine uscite da destra.

1c Qui affronterete il boss di questo Livello.

*** RONIN ***

<> PV 12 <>

ATTACCHI

1. Aratro [2 PV]

dopo aver subito un attacco, il Ronin indietreggia di qualche passo per poi
attraversare rapidamente tutta la zona, scavando un solco con la sua
lancia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non
subire danni è necessario oltrepassare il boss saltando.

2. Fendente [2 PV]

il Ronin esegue un fendente orizzontale con una delle sue spade. La tecnica
è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è
necessario saltare oppure allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare il
Fendente con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Il Ronin è un guerriero con quattro braccia che indossa un'armatura blu ed
impugna due spade ed una lancia. Il boss non è molto rapido nè particolarmente
aggressivo. Il Ronin è in grado di respingere i Kunai e l'unico modo per
danneggiarlo è quello di colpirlo quando abbassa la guardia. Per fare questo,
avvicinatevi a lui sino a quando il boss non sposta le spade per eseguire il

Fendente.

Sfruttate questo breve lasso di tempo per danneggiare il Ronin poi preparatevi a saltare per non farvi travolgere dal suo Aratro. In seguito attendete che il boss ricompaia sullo schermo e riprendete la strategia dall'inizio. Man mano che il Ronin subisce danni, la sua armatura diventa gradualmente di colore giallo.

Joe sconfigge il guardiano della caverna e si prepara ad infiltrarsi in una base militare di Neo Zeed.

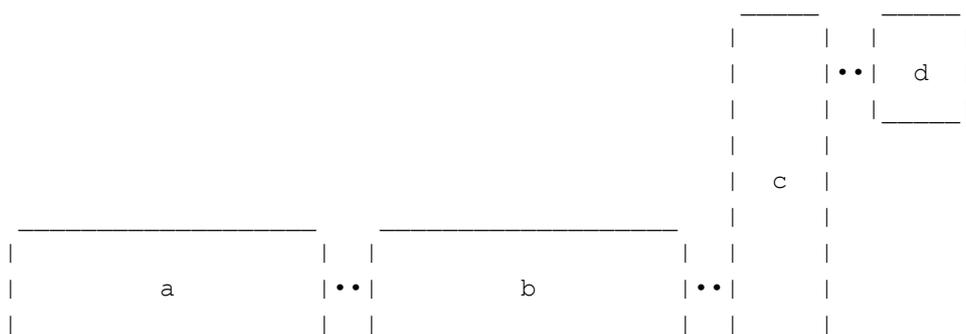
LIVELLO 2 - L'entrata segreta

[@4L2]

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Bomba	[c]	Fuciliere	PV 1
Cuore grande	[c]	Mitragliere	PV 1
Cuore piccolo	[a, b]	Ninja	PV 1
Kunai doppio	[a, b, c]	Recluta	PV 1
Kunai singolo	[a, b, c]	Soldato	PV 2
Potenziamento	[a, b, c]	Kage Ninja	<> mini boss
Vita Bonus	[a]	Yagima	<> boss



2a Nella prima zona di questo Livello vi muoverete a bordo del cavallo.

Sullo sfondo noterete i Ninja che atterrano da alcuni grandi aquiloni quadrati per poi ricomparire a breve da destra. Evitate le loro shuriken ed eliminatele dalla distanza. Alcune volte appariranno dei simboli [!] per avvertirvi della presenza di ostacoli acuminati: oltrepassateli saltando ed intanto raccogliete al volo gli oggetti presenti nella parte più alta dello schermo. Tra il secondo ed il terzo ostacolo è presente una VITA BONUS perciò siate rapidi nel raccoglierla. Una volta superati tutti i nemici, comparirà il mini boss.

+-----+

| KAGE NINJA | PV 8

+-----+

| 1. Calcio volante [2 PV]

| il Kage Ninja esegue un calcio volante in diagonale verso destra.

| L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione.

| Per evitarlo è necessario posizionarsi all'estremità sinistra dello schermo.

| 2. Lance multiple [1 PV]

| il Kage Ninja salta verso sinistra, rilasciando tre lance che si |
| conficcano nel terreno. La tecnica non è molto rapida ma copre una |
| vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare le lance |
| saltando. |
| |
| . Contatto [no] |
| |
| Il Kage Ninja è un guerriero in tuta arancione. Il nemico è molto agile |
| ed aggressivo. Per eliminarlo facilmente, posizionatevi all'estremità |
| sinistra dello schermo e saltate per schivare le sue Lance multiple. |
| Una volta che il Kage Ninja esegue il Calcio volante, scagliate subito |
| il Kunai non appena il nemico atterra e poi riprendete la strategia |
| dall'inizio. Ad ogni colpo subito, il Kage Ninja perderà una delle |
| ombre che compongono la sua scia. |
| |
+-----+

Dopo la sconfitta del Kage Ninja entrerete automaticamente nella zona seguente.

2b Il primo nemico a comparire in questa zona è il Fuciliere: questi apre il fuoco dopo pochi istanti dal suo arrivo, perciò usate il Calcio Volante per eliminarlo facilmente. In questo modo schiverete i suoi proiettili, anche quando il nemico spara rimanendo accovacciato.

L'altro avversario qui presente è il Soldato, armato di boomerang: oltrepassatelo con un salto e colpitelo alle spalle per sconfiggerlo senza difficoltà. Raggiungete poi la pedana in alto e da qui scattate ed eseguite un Doppio Salto verso sinistra per salire su un'altra piattaforma e raccogliere così gli oggetti presenti su entrambe. Fatevi strada tra i nemici ed infine uscite da destra.

2c All'interno di questa zona vi muoverete verso l'alto tramite un ascensore. Dalle strettoie laterali si affacceranno le Reclute ed i Mitraglieri. Per eliminare facilmente entrambi, saltate e colpiteli con i Kunai prima che l'ascensore arrivi alla loro altezza. Una volta superato lo stretto canale centrale, appariranno delle sbarre orizzontali a cui potrete aggrapparvi e che vi serviranno per continuare la salita, in alcuni casi.

Sconfiggete i Fucilieri sempre saltando e scagliando Kunai ai loro piedi e da questo momento in poi dovrete fare attenzione a non farvi schiacciare tra l'ascensore e le piattaforme, pena morte immediata. Sfruttate le sbarre orizzontali per salire, quando l'elevatore attraversa le pedane e non rimanete troppo indietro rispetto ad esso. Nel tratto finale rimbalzate tra le pareti per tonare sull'ascensore ed infine uscite da destra.

2d Qui affronterete il boss di questo Livello.

*** YAGIMA ***

<> PV 11 <>

ATTACCHI

- 1. Bombe [1 PV]
- + Scintille [1 PV]

Yagima si carica di energia poi rilascia quattro esplosivi fluttuanti. Dopo alcuni istanti, essi detonano, producendo ognuno otto scintille nelle

varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dalle Bombe e poi accovacciarsi sino alla scomparsa delle Scintille. Mentre è ricoperto di energia, il boss devierà i Kunai del personaggio. È possibile distruggere gli esplosivi prima che detonino inoltre è consentito bloccare le Scintille con la Difesa

2. Fulmini [1 PV]

Yagima si carica di energia poi si sposta orizzontalmente, rilasciando tre fulmini sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Mentre è ricoperto di energia, Yagima devierà i Kunai del personaggio. È possibile bloccare le Scintille con la Difesa.

3. Raffiche [1 PV]

Yagima distorce lo spazio, invertendo temporaneamente le direzioni Destra e Sinistra del personaggio, e poi apre il fuoco con raffiche di proiettili in diagonale verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure posizionarsi sotto di lui. È possibile bloccare i proiettili con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Yagima è un dispositivo volante che possiede un cervello al suo interno. Il boss è molto rapido ed aggressivo. Poichè Yagima tende spesso a rimanere nella parte alta dello schermo, sarete costretti a saltare per colpirlo con i Kunai. Rimanete sempre a media distanza dal boss, in modo da avere tutto lo spazio necessario per evitare i suoi assalti, e siate molto aggressivi.

La tecnica più pericolosa di Yagima sono le Raffiche in quanto il boss distorce lo spazio, invertendo temporaneamente le direzioni Destra e Sinistra del personaggio: datevi alla fuga e tornate poi all'attacco non appena lo spazio non è più distorto. Man mano che Yagima subisce danni, il dispositivo volante diventa gradualmente di colore rosso.

Dopo aver distrutto il dispositivo di sicurezza, Joe si reca in un laboratorio di Neo Zeed dove si svolgono esperimenti su strane creature.

LIVELLO 3 - L'arma biologica

[@4L3]

*** OGGETTI ***

Bomba	[a, b]
Cuore grande	[a]
Cuore piccolo	[a, b]
Kunai doppio	[a, b]
Kunai singolo	[a, b]
Ninjitsu Bonus	[a]
Potenziamento	[a, b]
Vita Bonus	[b]

*** NEMICI ***

Cavia	PV 1
Golem	PV 2
Insetto	PV 1
Sentinella	PV 1
Hydra	<> boss

```
|_____|
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|      |
|_____|
```



3a In questa zona incontrerete subito una Sentinella, una specie di cervello volante. Il nemico vi potrà danneggiare solo al contatto perciò dovrete essere precisi nell'eliminarlo poichè questi è di piccole dimensioni: sfruttate i momenti in cui la Sentinella è ancora appesa al soffitto per colpirla facilmente.

In corrispondenza delle pozze d'acido affronterete il Golem: lanciate i Kunai non appena questi emerge dal fondo, senza dargli l'opportunità di attaccare. Proseguite verso destra e noterete delle maniglie sul soffitto: aggrappatevi ad esso e, saltando, potrete andare verso l'alto per trovare oggetti utili.

Tornate sul pavimento e più avanti sono presenti dei contenitori verdi, da cui usciranno fuori le Cavie. Così come le Sentinelle, anche questi nemici causano danni solo al contatto ed il modo più semplice per eliminarle consiste nel colpirle con l'Attacco Rapido, non appena escono dai loro contenitori.

Oltrepassate il soffitto e seguite il percorso, facendovi strada tra le varie Cavie. Spostate la visuale per individuare la posizione dei contenitori nemici, in modo tale da non atterrare in loro corrispondenza. Al termine di questa sezione sono presenti l'acido nella parte bassa dello schermo ed i nastri trasportatori.

Aggrappatevi a quello presente sul soffitto e poi saltate da uno all'altro, facendo attenzione alle scintille che ruotano attorno ad essi. Raggiungete per prima la pedana in basso a destra, dove sono presenti alcune casse, poi da qui iniziate a muovervi verso nord ovest per trovare altri oggetti. In seguito aggrappatevi al soffitto e proseguite verso destra sino a superare una grande parete.

Giunti al condotto, lasciatevi cadere, rimanendo il più possibile sulla sinistra. Se fatto correttamente, atterrerete sopra una cassa, contenente un NINJITSU BONUS, sospesa sull'acido. Accovacciatevi su di essa per eseguire l'Attacco Rapido e, una volta raccolto l'oggetto, eseguite subito un Doppio Salto per evitare di cadere nell'acido. Dovete essere molto rapidi e precisi nell'eseguire il balzo perchè avrete a disposizione un lasso di tempo brevissimo. Ora proseguite lungo il percorso per arrivare nel tratto finale.

Qui sono presenti quattro nastri trasportatori da cui compariranno diversi contenitori delle Cavie. Essi cadranno nell'acido, liberando così i mostri. Restate sempre nell'angolo in basso a sinistra ed eliminate i nemici con i Kunai, rimanendo accovacciati. Una volta sconfitte tutte le Cavie, l'acido si dissolverà e potrete entrare nell'apertura sul pavimento.

3b All'interno di questa zona sono presenti le sabbie mobili: esse vi faranno sprofondare gradualmente fino ad una certa altezza per poi arrestarsi. Saltate di continuo per liberarvi da esse mentre avanzate verso destra. Sullo sfondo invece comparirà il boss, mentre sullo schermo apparirà un mirino: quest'ultimo si muove continuamente e, nel caso in cui riesca ad inquadrarvi, il boss aprirà il fuoco contro di voi e non potrete schivare l'assalto. L'unico modo per non subire danni è quello di posizionarsi dietro ad alcune pareti viola presenti lungo il cammino.

Gli unici nemici presenti in questa zona sono gli Insetti: essi cercheranno di

imprigionarvi tra le loro chele, causandovi danni graduali e rendendovi facili bersagli per il mirino del boss. Una volta stretti nella morsa, premete la direzione Giù ed il tasto d'Attacco per eseguire il Calcio Volante ed eliminare così il nemico. In ogni caso, oltrepassate gli Insetti con il Doppio Salto, in modo tale da non dovervi preoccupare di loro.

All'altezza della seconda parete viola, noterete una striscia verticale più chiara nel soffitto. Saltate più volte in corrispondenza di essa per raggiungere infine una rientranza segreta dove troverete la VITA BONUS in una delle casse. Per tornare giù invece fatevi trascinare dalle sabbie mobili. Procedete lungo il percorso sino ad uscire da destra.

3c Qui affronterete il boss di questo Livello.

*** HYDRA ***

<> PV 16 <>

ATTACCHI

1. Laser [2 PV]

l'Hydra aspira l'aria per poi emettere un potente fascio laser orizzontale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, camminando da accovacciati.

2. Mano [1 PV]

dopo aver subito un attacco, l'Hydra fa emergere la sua mano dal pavimento e la muove in orizzontale, per poi celarla nuovamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare la Mano del boss, oppure è possibile anche rimbalzare contro la testa dell'Hydra, usando ripetutamente il Calcio Volante.

3. Spore [1 PV]

l'Hydra emette dalla sua testa tre spore che poi cadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna avvicinarsi alla testa del boss, in modo tale che le Spore oltrepassino il personaggio, oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra una Spora e l'altra.

. Contatto [1 PV]

L'Hydra è una grossa creatura organica di forma vagamente umanoide. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico punto debole sono gli occhi, perciò sarete costretti a saltare e dovrete essere precisi nell'attaccare il boss. Lo scontro si svolge in una zona dove sono presenti le sabbie mobili sul pavimento e quindi fate attenzione a questo ostacolo. La tecnica più pericolosa dell'Hydra è la Mano, utilizzata ogni volta che il boss subisce un danno: per evitarla facilmente, usate di continuo il Calcio Volante contro la testa del nemico.

In questo modo, pur non causandogli ferite, rimarrete al di fuori della portata della Mano e potrete subito tornare all'attacco. L'unico movimento eseguito dall'Hydra è immergersi e riemergere dal pavimento, quindi rimanete sul lato sinistro dello schermo, sfruttate il lasso di tempo in cui gli occhi del boss si portano all'altezza del personaggio e potrete danneggiarlo più facilmente. Man mano che subisce danni, l'Hydra diventa gradualmente di colore viola.

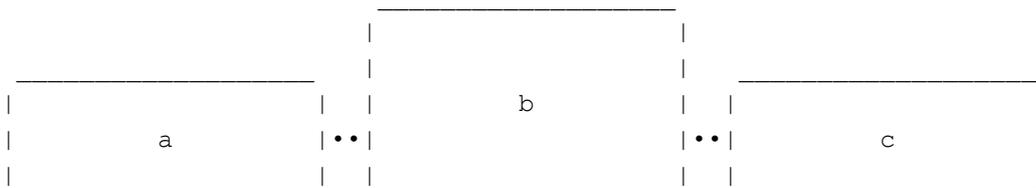
Joe riesce a sconfiggere l'orribile creatura ed ora il guerriero si dirige verso la baia.

*** OGGETTI ***

Bomba	[b]
Cuore piccolo	[a, b, c]
Kunai doppio	[a, b]
Kunai singolo	[a, b, c]
Ninjitsu Bonus	[b]
Potenziamento	[a, b]
Vita Bonus	[a, b]

*** NEMICI ***

Assalitore	PV 3
Assassino	PV 2
Centauro	PV 3
Mago	PV 3
Ninja	PV 1
Ninja Alato	PV 1
Hydro Mech	<> mini boss
Gunship	<> boss
Gun Mech	<> boss



4a Come già successo all'inizio del Livello 2, anche ora vi muoverete a bordo di un veicolo, in questo caso un surf a motore. Il percorso si svolge nello stesso modo, tra ostacoli da evitare e nemici da eliminare. Gli avversari che compariranno sono di due tipi: il Centauro e l'Assalitore.

Il primo compare da destra e rilascia alcune mine in acqua, prima di fuggire via: andategli incontro e colpitelo più volte in volo con l'Attacco Rapido per abbatterlo. L'Assalitore invece arriva da sinistra, attraversando lo schermo mentre apre il fuoco. Saltate all'indietro per giungere alle sue spalle e colpitelo con i Kunai.

Dopo aver sconfitto le prime due coppie di Centauri, portatevi al centro dello schermo perchè alle vostre spalle giungerà un Assalitore. Eliminate poi un altro Centauro e preparatevi ad affrontare il secondo ed ultimo Assalitore. Giunti alla sesta rampa, saltate e raccogliete la VITA BONUS sospesa in aria. In seguito giungerà il mini boss.

+-----+

| HYDRO MECH | PV 32

+-----+

	1. Granata [1 PV]	
	+ Scintille [1 PV]	
	l'Hydro Mech scaglia in aria una sfera che poi si divide in tre	
	scintille più piccole che ricadono in mare. La tecnica non è molto	
	rapida ma copre un'area discreta. Per evitare la Granata è sufficiente	
	non saltare invece, per schivare le Scintille, è necessario spostarsi	
	con il surf per posizionarsi negli spazi vuoti tra una e l'altra.	
	2. Mina [2 PV]	
	l'Hydro Mech rilascia davanti a sé una mina che poi cade in acqua.	
	L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione.	
	Per non subire danni è necessario oltrepassare la Mina con un salto.	

| . Contatto [2 PV] |

| L'Hydro Mech è un robot in grado di muoversi sulla superficie |
| dell'acqua. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta |
| aggressività. Iniziate ad attaccarlo subito, non appena compare, |
| e sfruttate soprattutto il momento in cui scaglia le Mine per causargli |
| danni notevoli. Quando invece il nemico usa le Granate, stoppate poi |
| l'offensiva e pensate solo a schivare i proiettili dell'Hydro Mech. |
| Non scagliate i Kunai quando il nemico alza lo scudo poichè verranno |
| deviati. Man mano che subisce danni, l'Hydro Mech diventa gradualmente |
| di colore rosso. |

-----+
Dopo la sconfitta dell'Hydro Mech entrerete in automatico nella zona seguente.

4b Eliminate il Ninja ed aggrappatevi al tubo chiaro per superare poi
quello più scuro. Proseguite verso destra, sino ad incontrare un nemico
che fluttua su una piccola pedana: il Mago. Questi è in grado di emettere una
fiammata a corto raggio, perciò sconfiggetelo dalla distanza usando i Kunai.
Procedete lungo il percorso, superando i barili che sprofondano in acqua e
rimanendo nella parte più bassa dello schermo.

Aggrappatevi ai vari tubi per oltrepassare le travi e poco più avanti
incontrerete un Ninja Alato. Rispetto a quello standard, questo nemico vola di
continuo, scagliandovi le sue shuriken: attendete che ne lanci uno poi saltate
e colpitelo in volo. Partendo dai barili, passate da un tubo all'altro
muovendovi prima verso nord ovest, per trovare alcune casse, poi proseguite in
direzione est.

Qui troverete gli Assassini, nemici che si muovono lungo i tubi. Non date loro
la possibilità di avvicinarsi e colpiteli con i Kunai dalla distanza.
Seguite il percorso verso il basso ed eliminate il Ninja Alato e gli altri due
Assassini. Aggrappatevi ai tubi e raggiungete quello più a nord ovest. Da qui
eseguite un Doppio Salto verso sinistra ed agganciatevi al volo al tubo bianco:
in questo modo potrete raccogliere la VITA BONUS presente nella cassa accanto.

Riprendete il cammino verso destra, superando le travi successive, per poi
trovare i tubi che emettono getti di gas: usate l'Attacco Rapido in volo per
distruggerli, in modo tale che non rappresentino più un pericolo. In seguito
oltrepassate i barili e, giunti alle travi, aggrappatevi ai tubi presenti:
proseguite in direzione nord ovest per trovare infine una seconda VITA BONUS.

Tornate alle travi e, per raccogliere gli oggetti presenti tra di esse,
dovrete scendere attraverso la sottile pedana che le collega. Saltate poi da un
barile all'altro, facendo attenzione al Ninja Alato, ed aggrappatevi ai tubi
successivi. Procedete prima verso nord ovest, successivamente in direzione est,
sino ad arrivare in cima alle travi.

Scendete attraverso la pedana che le collega, tenendovi sulla sinistra per
atterrare su una cassa, contenente un NINJITSU BONUS. Così come fatto in
precedenza nella zona [3a], accovacciatevi su di essa per eseguire l'Attacco
Rapido e, una volta raccolto l'oggetto, eseguite subito un salto per poi
rimbalzare tra le travi e tornare in cima. Procedete verso destra e per
raggiungere le casse presenti sul tubo scuro, rimbalzate sulla sua estremità
orientale, successivamente eseguite subito un Doppio Salto verso sinistra.
Infine uscite da questa zona.

*** GUNSHIP ***

<> PV 29 <>

ATTACCHI

1. Laser [3 PV]

la Gunship emette dal suo corpo centrale un potente fascio laser orizzontale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna saltare con un breve anticipo, trovandosi in aria mentre il laser è attivo. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo della Gunship usando ripetutamente il Calcio Volante.

2. Raffica [2 PV]

la Gunship spara frontalmente tre proiettili allungati dal suo cannone. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il boss può usare questo attacco sia a mezza altezza che a pelo d'acqua. Nel primo caso è sufficiente accovacciarsi per evitarla. Nel secondo caso invece, per non subire danni è necessario saltare con un breve anticipo, oltrepassando così tutti e tre i proiettili. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo della Gunship usando ripetutamente il Calcio Volante.

3. Carica [1 PV]

la Gunship si lancia in avanti a gran velocità per poi tornare in posizione iniziale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare il boss saltando sia mentre avanza che quando torna indietro.

4. Missili [1 PV]

la Gunship scaglia tre razzi che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi continuamente oppure è possibile distruggere i Missili con i Kunai.

. Contatto [1 PV]

La Gunship è un veicolo marino dotato di un lungo cannone. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro compariranno periodicamente Kunai singoli e doppi per ripristinare le proprie munizioni. Dovrete fare maggiormente attenzione alla Raffica, poichè viene eseguita senza preavviso. Controllate sempre l'altezza del cannone del boss per valutare i vostri spostamenti: se esso rimane a mezza altezza, è sufficiente che vi abbassiate; in caso contrario iniziate subito a rimbalzare sul corpo del boss sino al termine del suo attacco.

Ricordatevi che sul surf, Joe si rialza in automatico, provando a scagliare i Kunai mentre siete accovacciati. Sfruttate i momenti in cui la Gunship lancia i suoi Missili oppure quando torna indietro dopo aver eseguito la Carica per colpirlo ripetutamente con i pugnali.

Una volta distrutta la Gunship, apparirà il secondo boss, che recupererà alcune componenti del nemico appena abbattuto, prima di iniziare il combattimento.

*** GUN MECH ***

<> PV 14 <> (fucile)
<> PV 14 <> (braccio)
<> PV 28 <> (corpo)

TOT 56

ATTACCHI

1. Plasma [3 PV] (sempre)
il Gun Mech emette orizzontalmente dal suo corpo centrale alcuni proiettili al plasma. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili con un salto. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo del Gun Mech usando ripetutamente il Calcio Volante.
2. Mine [1 PV] (sempre)
il Gun Mech rilascia ai suoi lati una serie di mine che poi cadono in acqua. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi al di sotto del boss.
3. Missili [1 PV] (sempre)
il Gun Mech scaglia tre razzi che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il boss è in grado di lanciare i razzi sia quando si trova davanti al personaggio, sia quando è posizionato alle sue spalle. In entrambi i casi, per evitare i Missili è necessario spostarsi continuamente oppure è possibile distruggerli con i Kunai.
4. Raffica [2 PV] (fucile)
il Gun Mech apre il fuoco in diagonale con il suo fucile. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare verso l'angolo di nord ovest.
5. Maglio [2 PV] (braccio)
una volta privato del fucile, il Gun Mech estende il suo braccio in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto il boss.
6. Fiammata [1 PV] (braccio)
una volta privato del fucile, il Gun Mech esce dallo schermo e ricompare da destra, emettendo una fiammata che avanza sulla superficie dell'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la Fiammata con un salto, cercando di non venire a contatto con il boss.
- . Contatto [1 PV]

Il Gun Mech è un grosso robot volante munito di fucile. Il boss è discretamente rapido ed aggressivo. Durante lo scontro compariranno periodicamente Kunai singoli e doppi per ripristinare le proprie munizioni. All'inizio, l'unico punto vulnerabile del Gun Mech è il suo fucile perciò siate precisi nel colpirlo con i Kunai, sfruttando in modo particolare i momenti in cui il boss estende la sua arma per aprire il fuoco.

Dopo aver distrutto il fucile, potrete raccogliere un Cuore piccolo. Ora il Gun Mech diverrà più aggressivo e si sposterà più frequentemente sul lato sinistro dello schermo. Evitate i Missili e questa volta mirate al suo braccio per infliggergli danni.

Una volta demolito anche il braccio del Gun Mech, il boss non eseguirà nuovi attacchi e potrà utilizzare solo i Missili, le Mine ed il Plasma. Ora potrete colpirlo liberamente su tutto il corpo fino alla sua distruzione.

Joe riesce ad abbattere anche i guardiani della baia ed ora il guerriero si reca in una fabbrica di armi.

=====

LIVELLO 5 - Il demone elettrico

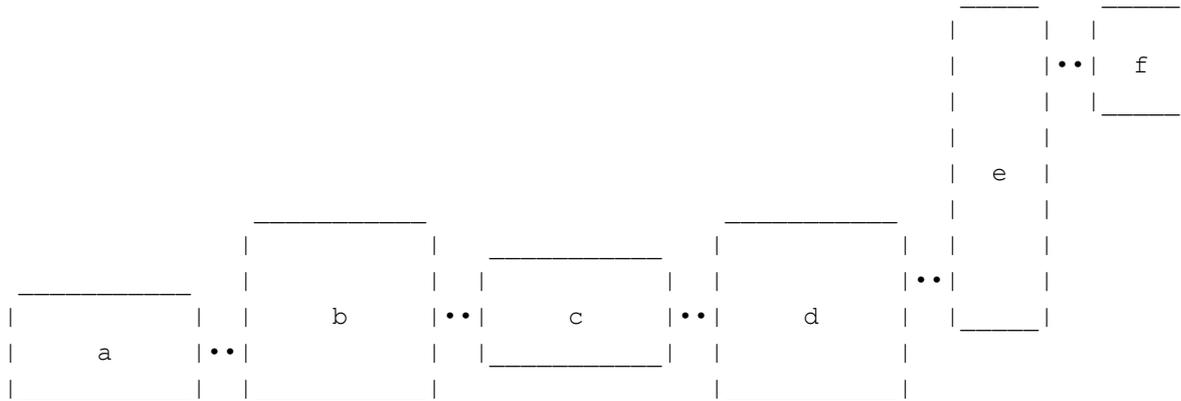
=====

[@4L5]

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Bomba	[a, b, c, d, e]	Fuciliere	PV 1
Cuore piccolo	[a, b, c, d, e]	Granatiere	PV 1
Kunai doppio	[a, b, c, d, e]	Mitragliere	PV 1
Kunai singolo	[a, b, c, d, e]	Soldato	PV 2
Ninjitsu Bonus	[c, d]	Land Mech	<> mini boss
Potenziamento	[a, b, d, e]	Dragon Mech	<> boss
Vita Bonus	[b, e]		



5a In questa zona troverete dei silos che esploderanno pochi istanti dopo che toccherete la loro sommità. Una volta detonati, essi non vi causeranno più danni. In maniera analoga sono presenti sul pavimento alcune mine antiuomo: evitatele saltando oppure oltrepassatele correndo, in modo tale da non farvi colpire dalla loro esplosione.

Eliminate i primi Fucilieri usando ripetutamente il Calcio Volante, e così facendo potrete sconfiggere facilmente anche il Mitragliere. Procedete verso destra, superando i vari silos, sino ad incontrare il Granatiere. Questo nemico scaglia contro di voi una bomba lungo una traiettoria parabolica perciò eliminatelo dalla distanza prima che lui apra il fuoco. Fatevi strada tra gli avversari, eliminando anche i Soldati, ed alla fine del percorso affronterete il mini boss.

```

+-----+
|  LAND MECH  |  PV 32
+-----+-----+
|
|  1. Carica   [2 PV]
|  il Land Mech attraversa orizzontalmente più volte tutto lo schermo.
|  La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è
|  necessario oltrepassare ogni volta il nemico saltando.
|

```

| 2. Laser [2 PV]
| il Land Mech spara tre fasci di luce in orizzontale. La tecnica è molto
| rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è
| necessario oltrepassarla saltando. È possibile bloccare il Laser con la
| Difesa.

| . Contatto [2 PV]

| Il Land Mech è un robot armato di fucile laser e di scudo. Il nemico è
| molto rapido e possiede una discreta aggressività. Iniziate ad
| attaccarlo subito, non appena compare e saltate più volte per evitare
| la sua Carica. Sfruttate i momenti in cui il Land Mech inizia a
| rallentare, per colpirlo ripetutamente, poi mettetevi subito in Difesa,
| bloccando il suo Laser. Man mano che subisce danni, il Land Mech cambia
| gradualmente colore, diventando rosso.

-----+
Dopo aver sconfitto il Land Mech entrerete in automatico nella zona seguente.

5b Procedete verso destra ed eliminate il Fuciliere. Usate il Doppio Salto
per raggiungere la sporgenza a nord est e trovare alcuni oggetti.
In seguito scendete e colpite la cassa sulla destra per trovare una Bomba.
Da questa zona in poi sino allo scontro con il boss, i vari esplosivi
distruggeranno le pedane su cui poggiano, liberando così il passaggio. La scia
di abbattimento non vi causerà danni, ma la Bomba sì.

Fate detonare i primi tre esplosivi poi tornate all'ingresso per entrare in un
condotto, ora libero. Per superare la strettoia, eseguite con il giusto
tempismo il Fendente in corsa. Posizionatevi in corrispondenza del centro della
pedana a sinistra e saltate semplicemente per attraversarla. Qui troverete
diversi Kunai ed una VITA BONUS. Scendete dal centro della pedana, superate di
nuovo la strettoia, rimbalzate tra le pareti del condotto e tornate nella
sezione orientale.

Sconfiggete i vari nemici poi passate da un tubo all'altro per oltrepassare la
grande parete. Fate detonare le due Bombe successive e scendete nella parte
inferiore, tenendovi sulla destra. Raccogliete i Kunai e, per tornare sopra,
correte e rimbalzate sulla parete di sinistra. Infine entrate nella zona
successiva.

5c Aggrappatevi al primo tubo e procedete verso nord, sfruttando anche le
piattaforme mobili. Saltate poi da un tubo all'altro, sino ad arrivare
nell'angolo in alto a destra. Eliminate il Mitragliere ed aprite le due casse,
trovando così una Bomba. Lasciatevi cadere nell'apertura generata dalla
detonazione dell'esplosivo per atterrare su un'altra pedana, dove troverete il
NINJITSU BONUS. Scendete infine sul pavimento ed uscite da destra.

5d Eliminate i primi due nemici ed evitate di colpire la cassa, in quanto
la Bomba al suo interno distruggerà tutta la pedana iniziale.
Proseguite verso destra e raccogliete solo gli oggetti ai piedi della parete
destra. Tornate indietro, salite sulla piattaforma mobile e sconfiggete il
Mitragliere sulla sinistra. Attivate la Bomba accanto per distruggere la pedana
e lasciatevi cadere nell'apertura generata, per poi aggrapparvi al tubo.

Entrate nel condotto sulla sinistra e rimbalzate sulla parete per raggiungere

la sommità. Proseguite poi in direzione est, rompendo le due casse vicine, in modo tale da aprire un passaggio. Eliminate il Mitragliere sulla pedana accanto e lasciatevi cadere dall'estremità orientale, tenendovi sulla sinistra, in modo tale da atterrare su una piattaforma stretta. Nella cassa situata su di essa è presente il NINJITSU BONUS. Rifate poi il giro da sinistra per tornare in cima al percorso e proseguite poi verso est.

Fate esplodere la Bomba e salite sulla piattaforma mobile, che vi porterà verso destra. Eliminate i due nemici e detonate l'esplosivo presente nella cassa. Scendete nell'apertura generatasi e seguite il percorso, raccogliendo i vari oggetti. Ignorate il Mitragliere presente in alto ed aggrappatevi al soffitto. Raggiungete l'estremità orientale e scagliate un Kunai per rompere la cassa e far esplodere così l'ultima Bomba. Tornate indietro, uscendo dall'apertura precedente e procedete in direzione est sino a giungere nella zona successiva.

5e Salite sulla piattaforma mobile di destra e fate esplodere la Bomba in cima al condotto. In seguito scendete e salite tramite l'altra piattaforma mobile. Procedete verso l'alto, eliminando i Mitraglieri presenti, ed al secondo bivio, nuovamente esplorate prima il percorso di destra, sino a far detonare l'esplosivo in cima, e poi proseguite attraverso quello di sinistra.

Al suo interno passate da un tubo all'altro per andare verso nord ed al terzo bivio ancora una volta recatevi prima nel percorso orientale: nella cassa presente nella sua parte finale troverete una VITA BONUS. Procedete poi lungo il condotto di sinistra e salite sulla piattaforma mobile. Una volta in cima, atterrate sulla pedana al centro e, prima che essa precipiti, rimbalzate sulle pareti occidentali. Saltate da un tubo all'altro, muovendovi poi verso nord ovest e, una volta raggiunta la sommità, eliminate i due Mitraglieri per poi uscire.

5f Qui affronterete il boss di questo Livello.

*** DRAGON MECH ***

<> PV 31 <> (testa)
<> PV 10 <> (capsula)

TOT 41

ATTACCHI

1. Fiammata [3 PV] (testa)
il Dragon Mech emette dalla bocca una fiammata che oscilla ai lati del boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.
2. Macerie [1 PV] (testa)
durante la prima fase dello scontro cadono costantemente dall'alto una serie di rottami. Gli oggetti non sono molto rapidi ma coprono una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto di caduta. È possibile bloccare le Macerie con la Difesa. I rottami smetteranno di cadere dopo aver distrutto la testa del Dragon Mech.
3. Plasma [1 PV] (sempre)
il Dragon Mech scaglia dal suo petto tre sfere di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le sfere saltando

oppure le si può distruggere con i Kunai. È possibile bloccare il Plasma con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Dragon Mech è un grosso tirannosauro meccanizzato. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico punto debole è situato alla base del collo, perciò dovrete necessariamente saltare per colpirlo con i Kunai. Il Dragon Mech non causa danni al contatto e quindi avrete a disposizione tutta la zona per evitare i suoi assalti. Durante la prima fase dello scontro, fate attenzione alle Macerie che cadono dal soffitto e rimanete sempre in movimento. Scagliate i Kunai dalla distanza e non fatevi mai chiudere in un angolo dal boss poichè sarebbe molto più difficile poi evitare la sua Fiammata.

Dopo aver distrutto la testa del Dragon Mech, lo scontro diverrà più semplice: il boss non potrà più eseguire la Fiammata e le Macerie smetteranno di cadere. Il punto debole del Dragon Mech ora sarà la capsula che contiene il cervello e dovrete quindi aumentare la precisione dei Kunai lanciati. Il boss scaglierà più frequentemente il Plasma e perciò dovrete alternare rapidamente attacco e difesa. Per colpire facilmente la capsula, posizionatevi su una delle zampe del Dragon Mech e da qui lanciate di continuo i pugnali. Man mano che subisce danni, il Dragon Mech diventa gradualmente di colore viola.

Joe distrugge l'arma segreta di Neo Zeed per poi recarsi in una base giapponese dell'organizzazione terroristica.

=====

LIVELLO 6 - Trappole

[@4L6]

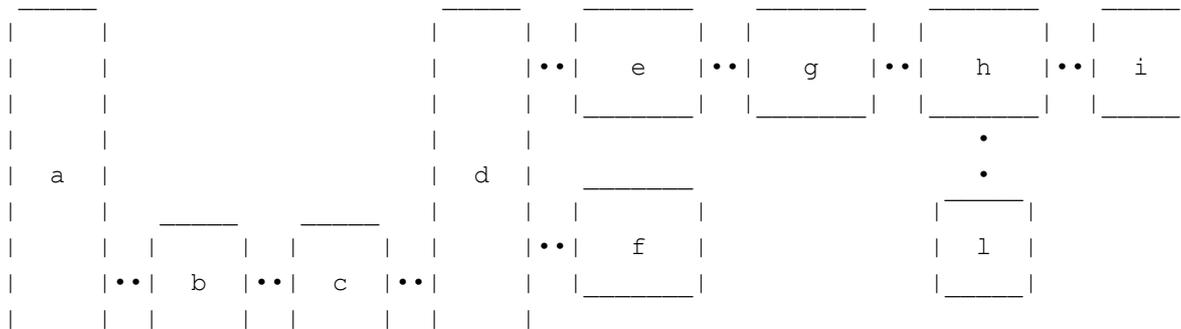
=====

*** OGGETTI ***

Bomba	[d, i]
Cuore piccolo	[a, e, f, i]
Kunai doppio	[a, d, e, f, i]
Kunai singolo	[a, d, f, i]
Ninjitsu Bonus	[i]
Potenziamento	[a, d, e, f]
Vita Bonus	[a, f]

*** NEMICI ***

Mago	PV 3
Ninja	PV 1
Ninja Alato	PV 1
Karura	<> mini boss
Kabuki	<> boss



6a Questa prima zona del Livello si svolge precipitando costantemente in un crepaccio. Per sopravvivere bisogna saltare sui vari massi che cadono, evitando di uscire dalla parte bassa dello schermo. È molto importante perciò aver ottenuto la perfetta padronanza del Doppio Salto, in quanto questa abilità sarà spesso utilizzata per raggiungere i vari massi.

I nemici presenti in questa zona sono i Ninja ed i Ninja Alati: non date loro tempo di attaccare e colpiteli non appena compaiono sullo schermo. Nella parte finale della caduta, troverete una cassa su un piccolo masso che cade lungo la parte sinistra: al suo interno è presente la VITA BONUS. In seguito dovrete affrontare il mini boss.

```

+-----+
|  KARURA  |  PV 28
+-----+-----+
|
|  1. Cerchio di piume  [1 PV]
|  Karura si nasconde tra le sue piume, muovendosi per lo schermo e
|  facendole roteare continuamente. La tecnica è discretamente rapida e
|  copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss
|  mentre, colpendo il centro del cerchio, esso si dissolverà e Karura
|  tornerà visibile.
|
|  2. Fendente volante  [1 PV]
|  Karura si lancia in picchiata, attaccando con un fendente della sua
|  spada. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è
|  necessario posizionarsi sul masso centrale ed accovacciarsi.
|
|  . Contatto          [ no ]
|
|  Karura è un grande demone munito di ali ed armato di spada. Il nemico è
|  molto rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge durante la caduta dal
|  crepaccio e sono presenti solo tre massi, di cui due ai lati ed uno al
|  centro dello schermo, su cui muovervi. Karura compie ciclicamente solo
|  due movimenti: all'inizio il nemico vi insegue con il Cerchio di piume
|  e, una volta colpito al centro dello stesso, diviene visibile,
|  iniziando ad attaccare.
|
|  Saltate con precisione da un masso all'altro per evitare l'assalto del
|  nemico ed intanto cercate di colpire il centro del Cerchio di piume.
|  In seguito posizionatevi sul masso centrale e da qui attaccate il boss,
|  abbassandovi poi per schivare il suo Fendente volante. Dopo aver subito
|  diversi danni, Karura si nasconderà nuovamente nel Cerchio di piume per
|  tornare ad inseguirvi, ricominciando così il suo ciclo. Man mano che
|  subisce danni, Karura diventa gradualmente di colore rosso.
|
+-----+-----+

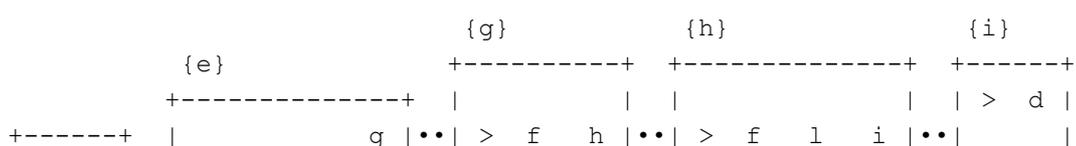
```

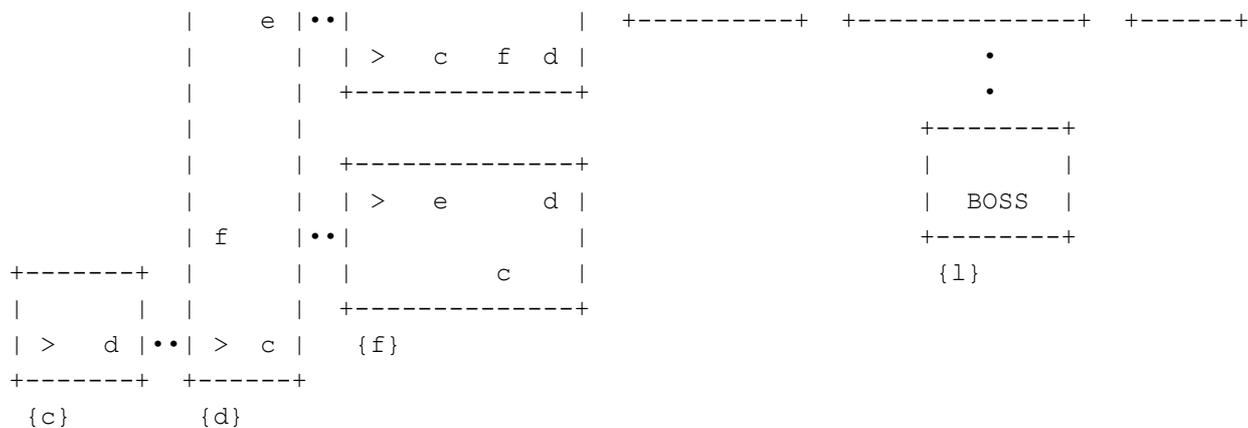
Dopo aver sconfitto Karura raggiungerete in automatico la zona seguente.

6b Procedete verso destra ed entrate nella porta presente.

Adesso accederete in un labirinto, dove le varie zone sono collegate tra di loro da alcune porte. Il cammino per arrivare ad affrontare il boss è uno solo, ma in questa sezione vengono esaminate comunque tutte le zone, narrando per ognuna di esse cosa fare per raggiungere il percorso corretto.

=== SCHEMA DETTAGLIATO DEL LABIRINTO ===





Percorso corretto:

c --> d --> e --> g --> h --> l

Sulla mappa sono indicate le posizioni delle porte presenti in ogni zona: il simbolo '>' corrisponde all'ingresso mentre le lettere indicano le stanze a cui conducono le altre porte.

6c Eliminate i vari Ninja presenti, evitando le lance che spuntano dal pavimento. Uscite poi dalla porta sulla destra.

6d Fatevi strada tra i Ninja Alati, facendo attenzione a non colpire le casse presenti e procedete verso nord. Ignorate la prima porta in alto a sinistra e continuate la risalita. Giunti in cima a questa zona, uscite dalla porta di nord est.

6e Ignorate la prima porta sulla destra, che vi farebbe tornare in [6c], e posizionatevi in corrispondenza del condotto tra la trave lunga e quella corta. Rimbalzate tra di esse per andare verso l'alto e fate molta attenzione alle spine montate in cima alle travi. Sempre rimanendo in volo, rimbalzate nel condotto accanto ed infine raggiungete la pedana presente sulla destra: dovrete essere molto precisi con i vari salti, spostando in aria Joe, se necessario, in modo tale da non venire a contatto con le spine.

Una volta sulla pedana, procedete verso est, eliminando i Maghi ed i Ninja Alati presenti, e superate le due pedane che precipitano, senza finire sul pavimento. Nel caso in cui cadiate, non c'è modo per risalire perciò uscite dalla porta sulla destra, in modo tale da tornare in [6d].

Una volta oltrepassate le pedane invece dovrete nuovamente rimbalzare tra le travi, ma ora non avrete margine d'errore poichè, cadendo, vi ritroverete nella parte inferiore di questa stanza, e sarete costretti ad uscire da destra. Siate molto precisi con i salti, aiutandovi anche con il Calcio Volante, e raggiungete infine la porta in alto a destra, che vi condurrà in [6g].

6f Una volta entrati in questa zona, atterrerete su una pedana che cadrà sulle spine, perciò spostatevi verso destra. Mettetevi poi in posizione di Difesa per bloccare le frecce scagliate dalle pareti: dovrete attendere il momento in cui contemporaneamente non sono presenti le lance e non vengono lanciati i dardi per poter superare il primo gradino.

Oltrepassate la seconda serie di lance, poi nuovamente dovrete aspettare il lasso di tempo in cui entrambe le trappole non sono attive per poter proseguire ancora. Il condotto situato in alto è raggiungibile solamente utilizzando il

Ninjitsu Fushin: in cima ad esso aggrappatevi al soffitto e muovetevi verso sinistra per superare il pavimento di spine. In una cassa ai piedi dell'uscita per [6e] troverete la VITA BONUS.

Proseguendo normalmente verso destra invece, superate con il giusto tempismo le ultime trappole, facendo attenzione alle spine presenti sul soffitto. Giunti al bordo di questa sezione, correte verso destra per atterrare poi su una cassa situata sul pavimento. Non distruggetela bensì usatela come pedana per eseguire un Doppio Salto, aggirando la piccola sporgenza, e raggiungere la porta a nord est, che vi farà tornare in [6d].

6g Fatevi strada tra i vari Ninja presenti ed ignorate la prima porta, che vi condurrebbe in [6f]. Ora troverete dei bastoni chiodati che vi sbarreranno la strada: essi non causano danni al contatto ma, nel caso in cui veniate schiacciati, perderete istantaneamente una vita. Procedete verso destra evitando anche le spine sul pavimento ed uscite dalla porta situata al termine della stanza.

6h Superate la prima porta, che vi condurrebbe in [6f], ed entrate in quella con la testa di demone per affrontare il boss. Se invece decidete di continuare l'esplorazione, correte ed eseguite il Doppio Salto verso destra, oltrepassando le spine. Una volta superata la colonna rossa però non potrete più tornare indietro. Entrate nella porta accanto per accedere in [6i].

6i Qui sono presenti casse da usare come pedane. Tra quelle in corrispondenza dell'ingresso, posizionatevi sulla cassa in alto a destra, accovacciatevi ed eseguite l'Attacco Rapido. In questo modo romperete sia quest'ultimo contenitore che quello singolo, presente sulla destra e che contiene il NINJITSU BONUS. Scattate in direzione est e dosate il salto, sia per raccogliere l'oggetto presente che per evitare le spine sul soffitto, per poi atterrare sulla pedana orientale. La porta vi condurrà in [6d].

6l Qui affronterete il boss di questo Livello.

*** KABUKI ***

<> PV 13 <> (clone)
<> PV 16 <> (singolo)

TOT 29

ATTACCHI

1. Dardi oscuri [1 PV] (clone)

Kabuki ed il suo clone compaiono da due pannelli casuali e scagliano ognuno una serie di dardi in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Quando i boss compaiono sullo stesso piano, raggiungerli subito, lanciare un Kunai verso una delle due ombre ed accovacciarsi immediatamente, in modo tale che i Dardi vengano scagliati in orizzontale e passino sopra la testa del personaggio. Nel caso in cui Kabuki ed il suo clone compaiono su piani separati, lanciare un pugnale in orizzontale, per colpire una delle due ombre e poi cambiare subito piano. È possibile bloccare i Dardi oscuri con la Difesa.

2. Danza dei ventagli [1 PV] (singolo)

+ Lance [1 PV]

Kabuki compare da uno dei due pannelli laterali del piano superiore ed attraversa orizzontalmente la zona, rilasciando una serie di ventagli che ricadono verso il basso. Dal pavimento del piano inferiore invece si sollevano gradualmente tre serie di lance, in corrispondenza della posizione attuale di Kabuki. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima posizionarsi al piano inferiore, in corrispondenza delle strette colonne rosse, sino a quando non svaniranno le lance, e poi distruggere i ventagli con i Kunai. È anche possibile bloccare i ventagli con la Difesa.

3. Dardi multipli [1 PV] (singolo)

Kabuki compare da uno dei due pannelli centrali e rilascia otto serie di dardi nelle varie direzioni. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi in uno degli angoli inferiori della zona ed accovacciarsi in posizione di Difesa.

4. Triplo ventaglio [1 PV] (singolo)

Kabuki compare da uno dei due pannelli laterali del piano inferiore e scaglia tre ventagli che ricadono lentamente sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare i Kunai per distruggere i ventagli. È anche possibile bloccare i ventagli con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Kabuki è un demone che indossa abiti orientali e possiede una lunga chioma bianca. Il boss non è molto agile ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una zona divisa su due piani, ognuno dei quali possiede tre pannelli che Kabuki utilizza per spostarsi.

Nella prima fase dello scontro, il boss comparirà assieme ad un suo clone ombra ed entrambi scaglieranno i Dardi oscuri in direzione del personaggio. I pannelli dai quali si mostrano i due nemici sono scelti casualmente e dovrete essere fortunati e molto rapidi nello spostarvi tra i due piani per schivare gli attacchi nemici. Kabuki ed il suo clone sono indistinguibili perciò, colpendoli con i Kunai potrete ottenere uno di questi due effetti: riuscendo ad attaccare Kabuki, questi si colorerà mentre il clone svanirà temporaneamente, assieme ai suoi Dardi; colpendo il clone invece, si otterrà lo stesso risultato solo che Kabuki non subirà danni e non si colorerà.

Dopo aver ferito diverse volte il boss, la zona diverrà nera per qualche istante prima che inizi la vera battaglia. Ora Kabuki comparirà da solo, sfruttando sempre i sei pannelli per spostarsi, ed i suoi attacchi saranno più prevedibili. Infatti, a seconda di dove apparirà il boss, questi eseguirà una determinata tecnica offensiva. Il momento migliore per attaccare Kabuki è quando compare negli angoli inferiori della zona per scagliare i suoi ventagli. Siate rapidi nel muovervi, evitando soprattutto le lance durante la Danza dei ventagli, ed aggressivi nel colpire il boss. Man mano che subisce danni, Kabuki diventa gradualmente di colore rosso.

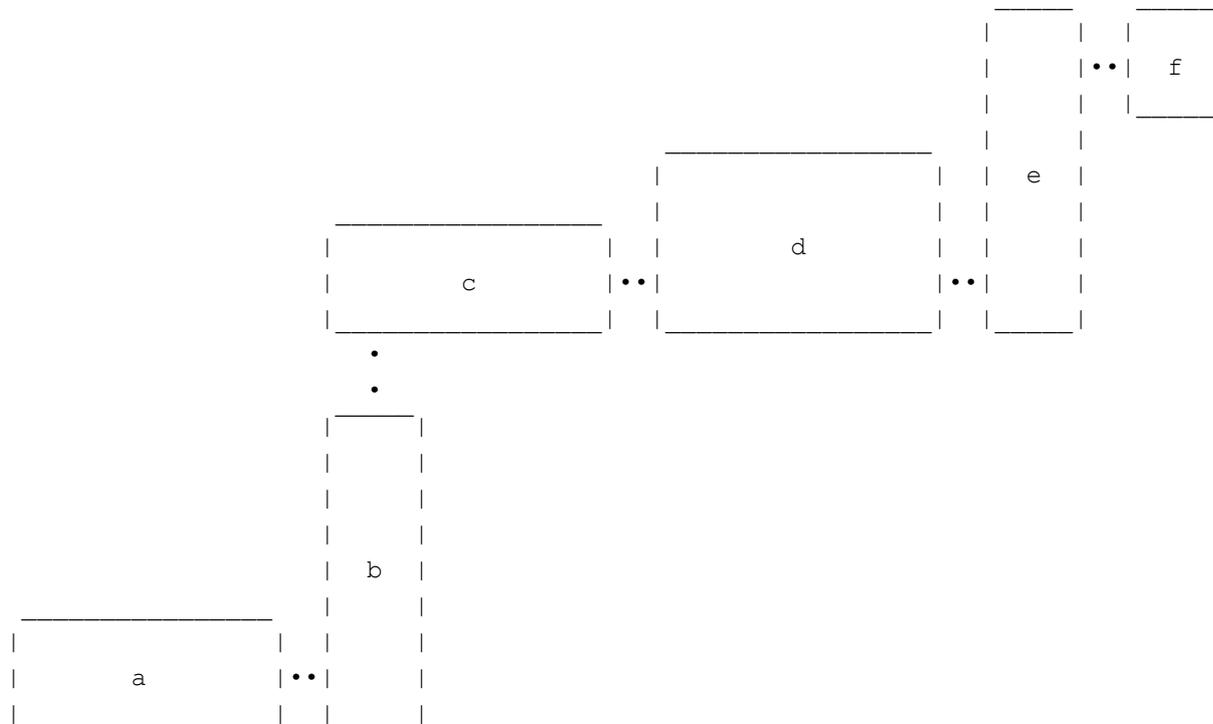
Joe supera anche questo ostacolo e riesce ad introdursi nella base volante di Neo Zeed.

*** OGGETTI ***

*** NEMICI ***

Bomba [d]
 Cuore piccolo [c, d, e]
 Kunai doppio [a, c, d, e]
 Kunai singolo [a, c, d]
 Ninjitsu Bonus [d]
 Potenziamiento [a, c, e]
 Vita Bonus [d]

Drone PV 1
 Shadow Master <> boss



7a Questa prima zona è sospesa nel vuoto perciò dovrete avanzare aggrappandovi ai soffitti o alle sbarre orizzontali. Abbattete i reattori presenti ma ricordate che non potrete agganciarvi sui loro resti. Fate attenzione ai getti di gas, distruggendo le loro estremità, e seguite il percorso sino ad uscire da destra.

7b Come già avvenuto in [2c] anche qui vi muoverete verso l'alto a bordo di un ascensore. Lungo il percorso troverete una serie di cannoncini che apriranno il fuoco contro di voi. Colpiteli saltando, non appena compaiono sullo schermo, e proteggetevi dai loro proiettili con la Difesa. In questa zona dovrete affrontare anche i Droni, piccoli dispositivi volanti: non date loro il tempo di sparare ed eliminateli subito con l'Attacco Rapido. Una volta giunti in cima, rimbalzate sulle pareti del condotto per entrare nella zona seguente.

7c Raccogliete gli oggetti sulla sinistra e lungo il percorso troverete i cannoni laser. Evitate i loro proiettili, oppure bloccateli con la Difesa, e poi distruggeteli prima che aprano nuovamente il fuoco. Colpite i cannoncini nel pavimento con l'Attacco Rapido, poi preparatevi ad abbattere i successivi cannoni laser.

Successivamente incontrerete i mortai, che sparano in diagonale: raggiungete il pavimento per distruggerli senza difficoltà. Proseguite lungo il percorso, abbattendo anche le estremità dei tubi che emettono gas e fate attenzione ai Droni. Infine uscite da destra.

7d Avanzate in direzione est sino a raggiungere i primi cavi elettrici.

Lasciatevi cadere, rimanendo vicini al muro di sinistra, e rimbalzate su di esso, dosando il salto, per superare gli ostacoli. Usate il Doppio Salto per salire sulla parete accanto e poi, senza cadere sui cavi elettrici situati sul pavimento, rimbalzate lungo le pareti del condotto, agganciandovi al soffitto.

Superate la sezione con i cavi, lasciatevi cadere, poi spostatevi subito perchè le pedane singole precipiteranno dopo pochi istanti. Oltrepassate il condotto successivo nello stesso modo già usato in precedenza ed arriverete in seguito in una sezione dove i cavi elettrici sono situati anche sulle estremità delle travi. Rimbalzate tra la prima di esse e la parete sulla sinistra per arrivare in cima. Usate il Fendente in corsa per superare le due strettoie ed in una delle casse troverete un NINJITSU BONUS.

Tornate sul pavimento ed ora, come già fatto in [6e], dovrete rimbalzare tra una trave e l'altra, evitando gli ostacoli presenti in cima ad esse. Al termine di questa sezione, seguite il percorso per arrivare alle pedane mobili. Salite sulla prima di esse per trovare alcuni Kunai sulla sporgenza in alto a destra.

La seconda pedana mobile invece passa attraverso i cavi elettrici e quindi dovrete seguirla senza farvi distanziare troppo. Passate nei condotti tra le pareti poi agganciatevi al soffitto per continuare il percorso. Risalite infine sulla pedana sino a giungere a destinazione. In seguito troverete dei piloni che si abbassano gradualmente non appena vi salite sopra: saltate da uno all'altro, facendo attenzione ai cavi elettrici situati sul soffitto, e scalate il condotto successivo.

Arrivati in cima, lasciatevi cadere nell'apertura accanto e, con il giusto tempismo, rimbalzate sulla parete occidentale per entrare nella piccola rientranza in basso a destra. Nella cassa al suo interno troverete una VITA BONUS. Tornate in alto e seguite il percorso per raggiungere la terza pedana mobile: non appena questa raggiunge l'apice della piccola guglia, eseguite un Doppio Salto verso sinistra, e scagliate subito la Pioggia di Kunai. Se fatto correttamente, riuscirete a distruggere la cassa ed a raccogliere il NINJITSU BONUS. In caso di difficoltà invece, saltate la prima volta per rompere il contenitore ed una seconda per raccogliere l'oggetto.

Tornate sulla pedana mobile, superate le piattaforme che cadono e la seconda serie di piloni, utilizzando il Doppio Salto. Dopo aver oltrepassato l'ultimo pilone, salite sulla pedana in alto ed aggrappatevi al soffitto. Per prima cosa muovetevi verso ovest e nella cassa più occidentale troverete una VITA BONUS; poi procedete verso destra per raggiungere la quarta pedana mobile.

Salitevi sopra ed accovacciatevi mentre percorre il breve tratto orizzontale, in modo tale da non toccare i cavi elettrici. Rimbalzate tra le pareti per andare verso l'alto, ma evitate di toccare il soffitto, per via della presenza delle trappole. Attendete che la pedana arrivi da voi, per proseguire su di essa lungo il condotto. Ora dovrete eseguire dei salti sul posto, quando la pedana arriva a contatto con i cavi elettrici verticali, per poi atterrare nuovamente su di essa. Colpite poi la cassa di sinistra, raccogliendo così un Cuore piccolo, e proseguite lungo il soffitto. In seguito agganciatevi alla sbarra orizzontale, atterrate sul pilone che si abbassa, ed infine aggrappatevi all'ultima sbarra per raggiungere l'uscita.

7e Una volta entrati in questa zona, noterete che la parete destra

inizierà a muoversi verso di voi. Rimbaltate nel condotto generatosi e, durante la risalita, dosate bene i vostri salti per non venire a contatto con i cavi elettrici, montati lungo il muro occidentale. Dopo essere arrivati in cima al percorso, raccogliete gli oggetti presenti ed uscite da destra per accedere infine nell'ultima zona dell'avventura.

7f Qui affronterete il boss finale del gioco.

*** SHADOW MASTER ***

<> PV 14 <> (nero)
<> PV 41 <> (rosso)

TOT 55

ATTACCHI

1. Esplosione [3 PV] (sempre)
se il personaggio si trova molto vicino, lo Shadow Master genera una sfera che detona dopo pochi istanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
2. Pioggia di dardi [1 PV] (sempre)
lo Shadow Master salta e rilascia in volo otto dardi contemporaneamente. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna correre incontro al boss, oltrepassandolo da sotto, non appena lo Shadow Master salta.
3. Fendente in corsa [2 PV] (nero)
lo Shadow Master si lancia in avanti, eseguendo un fendente orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il boss con un salto.
4. Triplo dardo [1 PV] (nero)
lo Shadow Master scaglia frontalmente quattro serie composte da tre dardi ognuna. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario accovacciarsi in posizione di Difesa.
5. Globo verde [3 PV] (rosso)
lo Shadow Master scaglia frontalmente una grossa sfera di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il globo con un salto.
6. Calcio volante [2 PV] (rosso)
lo Shadow Master esegue un calcio volante in diagonale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna correre incontro al boss, oltrepassandolo da sotto, non appena lo Shadow Master salta.
7. Lame di energia [2 PV] (rosso)
lo Shadow Master scaglia orizzontalmente cinque lame di energia. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario bloccare i colpi con la Difesa.
8. Montante aereo [2 PV] (rosso)
provando ad oltrepassarlo con un salto, lo Shadow Master contrattacca con un potente montante. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure eseguire un Doppio Salto.

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
|5) NEMICI:|
|\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

[@5NM]

I nemici presenti in Shinobi 3 sono:

Assalitore	Hydra	Ninja
Assassino	Hydro Mech	Ninja Alato
Cavia	Insetto	Recluta
Centauro	Kabuki	Ronin
Dragon Mech	Kage Ninja	Samurai
Drone	Karura	Sentinella
Fuciliere	Kunoichi	Shadow Master
Golem	Land Mech	Shogun
Granatiere	Mago	Soldato
Gun Mech	Mitragliere	Yagima
Gunship	Monaco	

* LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

<> quantità di vita del nemico <> (1 Kunai = 1 PV)

Punti • punti ottenuti dopo aver eliminato il nemico

DOVE SI TROVA

luoghi dove si può trovare questo nemico [esemplari]

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico; accanto ad ognuno di essi è indicata la quantità di danni, espressi in PV persi, inflitta a Joe

ASSALITORE

"Pilota che attacca alle spalle"

<> PV 3 <>

Punti • 100

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4a [2]

ATTACCHI

. Raffica [1 PV]

l'Assalitore apre il fuoco in diagonale verso il basso. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il nemico, saltando all'indietro.

. Contatto [no]

L'Assalitore è un pilota di una moto volante. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. L'Assalitore compare sempre dal lato sinistro dello

schermo e lo attraversa aprendo il fuoco. Per affrontare questo nemico è bene innanzitutto rimanere al centro dello schermo e poi memorizzare i momenti in cui l'Assalitore fa la sua comparsa, in modo tale da non venire colpiti alle spalle. Una volta visibile, oltrepassare il nemico saltando all'indietro ed in seguito colpirlo ripetutamente alle spalle.

ASSASSINO

"Sicario dai lunghi artigli"

<> PV 2 <>

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4b [6]

ATTACCHI

. Affondo [2 PV]

l'Assassino esegue un affondo orizzontale con i suoi artigli. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare l'Affondo con la Difesa.

. Contatto [no]

L'Assassino è un uomo vestito di verde, che indossa dei lunghi artigli. Il nemico non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. L'Assassino si muove solo lungo i soffitti, lanciandosi all'attacco non appena il personaggio si aggrappa ad uno di essi. Per questo motivo è consigliato colpirlo dalla distanza con i Kunai.

CAVIA

"Esperimento dei laboratori di Neo Zeed"

<> PV 1 <>

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3a [33]

ATTACCHI

. Contatto [1 PV]

La Cavia è un piccolo mostro rosa e bipede. Il nemico è discretamente rapido e molto aggressivo. La Cavia inizialmente è contenuta in un contenitore verde, da cui poi si libera non appena il personaggio le si avvicina. Il nemico non possiede attacchi e diretti si limita solo a saltare in direzione del personaggio. Per eliminare facilmente la Cavia, avvicinarsi al suo contenitore e colpire il nemico al volo con l'Attacco Rapido da accovacciati, non appena questi rompe il vetro.

CENTAURO

"Pilota di veicoli aerei"

<> PV 3 <>

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4a [11]

ATTACCHI

. Mina [2 PV]

il Centauro rilascia dietro di sé una mina che poi cade in acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla con un salto oppure portarsi più avanti del nemico.

. Contatto [no]

Il Centauro è un pilota di una moto volante. Il nemico non è molto rapido né particolarmente aggressivo. Il Centauro compare sempre dal lato destro dello schermo per poi rilasciare una mina e fuggire via. Per questo motivo, rimanete sempre sotto di lui ed attaccatelo in volo, restandogli vicini, poiché non subirete danni dal contatto.

DRAGON MECH

"Dinosauro meccanico"

<> PV 31 <> (testa)

Punti • 15'000

<> PV 10 <> (capsula)

TOT 41

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5f (boss)

ATTACCHI

1. Fiammata [3 PV] (testa)

il Dragon Mech emette dalla bocca una fiammata che oscilla ai lati del boss. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal boss.

2. Macerie [1 PV] (testa)

durante la prima fase dello scontro cadono costantemente dall'alto una serie di rottami. Gli oggetti non sono molto rapidi ma coprono una vasta area. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal punto di caduta. È possibile bloccare le Macerie con la Difesa. I rottami smetteranno di cadere dopo aver distrutto la testa del Dragon Mech.

3. Plasma [1 PV] (sempre)

il Dragon Mech scaglia dal suo petto tre sfere di energia in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare le sfere saltando oppure le si può distruggere con i Kunai. È possibile bloccare il Plasma con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Dragon Mech è un grosso tirannosauro meccanizzato. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico punto debole è situato alla base del collo, perciò dovrete necessariamente saltare per colpirlo con i Kunai. Il Dragon Mech non causa danni al contatto e quindi avrete a disposizione tutta la zona per evitare i suoi assalti. Durante la prima fase dello scontro, fate attenzione alle Macerie che cadono dal soffitto e rimanete sempre in movimento. Scagliate i Kunai dalla distanza e non fatevi mai chiudere in un angolo dal boss poichè sarebbe molto più difficile poi evitare la sua Fiammata.

Dopo aver distrutto la testa del Dragon Mech, lo scontro diverrà più semplice: il boss non potrà più eseguire la Fiammata e le Macerie smetteranno di cadere. Il punto debole del Dragon Mech ora sarà la capsula che contiene il cervello e dovrete quindi aumentare la precisione dei Kunai lanciati. Il boss scaglierà più frequentemente il Plasma e perciò dovrete alternare rapidamente attacco e difesa. Per colpire facilmente la capsula, posizionatevi su una delle zampe del Dragon Mech e da qui lanciate di continuo i pugnali. Man mano che subisce danni, il Dragon Mech diventa gradualmente di colore viola.

DRONE

"Dispositivo di sicurezza"

<> PV 1 <>

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7b [4] 7c [4]

ATTACCHI

. Proiettile [1 PV]

il Drone spara un proiettile in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare il Proiettile con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Drone è un piccolo dispositivo tondo volante. Il nemico è molto agile ed aggressivo. Una volta comparso, il Drone rimane attorno al personaggio per poi aprire il fuoco contro lui. Per questo motivo non bisogna dare il tempo al nemico di attaccare e si deve essere molto aggressivi nei suoi confronti. Per eliminarlo facilmente è consigliato usare l'Attacco Rapido.

FUCILIERE

"Membro della fanteria leggera"

<> PV 1 <>

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2b [8] 2c [10]
Livello 5: 5a [10] 5b [3] 5c [7] 5d [5]

ATTACCHI

- . Proiettile [1 PV]
il Fuciliere spara un singolo proiettile in orizzontale. Il nemico può aprire il fuoco stando in piedi oppure da accovacciato. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando oppure accovacciandosi, a seconda dei casi. È possibile bloccare il Proiettile con la Difesa.

- . Contatto [no]

Il Fuciliere è un uomo vestito di verde ed armato di fucile. Il nemico è discretamente agile e non molto aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, il Fuciliere corre incontro al personaggio per poi aprire il fuoco. Il metodo migliore per eliminarlo consiste nell'usare il Calcio Volante, in modo tale da portarsi fuori dalla portata dei suoi attacchi. In alternativa, è consigliato scagliare i Kunai, rimanendo accovacciati, non appena il nemico appare sullo schermo.

GOLEM

"Mostro di fango"

<> PV 2 <>

Punti • 350

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3a [7]

ATTACCHI

- . Esplosivo [1 PV]
il Golem sputa una piccola sfera che rimbalza sul pavimento e che esplode al contatto con il personaggio o comunque al terzo rimbalzo. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare l'Esplosivo con la Difesa.

- . Contatto [1 PV]

Il Golem è una figura umana composta di fango. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Inizialmente il Golem non è visibile sullo schermo ed emerge da un accumulo di fango solo quando il personaggio gli si avvicina. Il nemico usa lo stesso accumulo per spostarsi perciò bisogna stare attenti alla sua posizione. Per eliminarlo facilmente, avvicinarsi a lui prima che emerga e poi colpirlo rapidamente due volte, senza dargli la possibilità di muoversi.

GRANATIERE

"Membro del reparto esplosivi"

<> PV 1 <>

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5a [17]

ATTACCHI

. Granata [2 PV]

+ Esplosione [1 PV]

il Granatiere scaglia lungo una traiettoria parabolica una bomba in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario avvicinarsi oppure allontanarsi dal nemico, a seconda dei casi. È possibile bloccare la Granata con la Difesa, ma non l'Esplosione.

. Contatto [no]

Il Granatiere è un soldato in tuta viola armato con un mortaio. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da schivare, ma può diventare pericoloso quando ci sono diversi Granatieri che aprono il fuoco contemporaneamente. Per eliminare questo nemico è consigliato scagliare i Kunai dalla distanza, rimanendo accovacciati. In alternativa è possibile oltrepassarlo con un salto e poi attaccarlo alle spalle poichè il Granatiere non si volta mai nell'altra direzione.

GUN MECH

"Gioiello tecnologico di Neo Zeed"

<> PV 14 <> (fucile) Punti • 12'000
<> PV 14 <> (braccio)
<> PV 28 <> (corpo)

TOT 56

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4c (boss)

ATTACCHI

1. Plasma [3 PV] (sempre)

il Gun Mech emette orizzontalmente dal suo corpo centrale alcuni proiettili al plasma. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare i proiettili con un salto. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo del Gun Mech usando ripetutamente il Calcio Volante.

2. Mine [1 PV] (sempre)

il Gun Mech rilascia ai suoi lati una serie di mine che poi cadono in acqua. L'attacco non è molto rapido ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi al di sotto del boss.

3. Missili [1 PV] (sempre)

il Gun Mech scaglia tre razzi che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Il boss è in grado di lanciare i razzi sia quando si trova davanti al personaggio, sia quando è posizionato alle sue spalle. In entrambi i casi, per evitare i Missili è necessario spostarsi continuamente oppure è possibile

distruggerli con i Kunai.

4. Raffica [2 PV] (fucile)

il Gun Mech apre il fuoco in diagonale con il suo fucile. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure saltare verso l'angolo di nord ovest.

5. Maglio [2 PV] (braccio)

una volta privato del fucile, il Gun Mech estende il suo braccio in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario posizionarsi sotto il boss.

6. Fiammata [1 PV] (braccio)

una volta privato del fucile, il Gun Mech esce dallo schermo e ricompare da destra, emettendo una fiammata che avanza sulla superficie dell'acqua. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la Fiammata con un salto, cercando di non venire a contatto con il boss.

. Contatto [1 PV]

Il Gun Mech è un grosso robot volante munito di fucile. Il boss è discretamente rapido ed aggressivo. Durante lo scontro compariranno periodicamente Kunai singoli e doppi per ripristinare le proprie munizioni. All'inizio, l'unico punto vulnerabile del Gun Mech è il suo fucile perciò siate precisi nel colpirlo con i Kunai, sfruttando in modo particolare i momenti in cui il boss estende la sua arma per aprire il fuoco.

Dopo aver distrutto il fucile, potrete raccogliere un Cuore piccolo. Ora il Gun Mech diverrà più aggressivo e si sposterà più frequentemente sul lato sinistro dello schermo. Evitate i Missili e questa volta mirate al suo braccio per infliggergli danni.

Una volta demolito anche il braccio del Gun Mech, il boss non eseguirà nuovi attacchi e potrà utilizzare solo i Missili, le Mine ed il Plasma. Ora potrete colpirlo liberamente su tutto il corpo fino alla sua distruzione.

GUNSHIP

"Macchina da guerra per i combattimenti marini"

<> PV 29 <>

Punti • 0

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4c (boss)

ATTACCHI

1. Laser [3 PV]

la Gunship emette dal suo corpo centrale un potente fascio laser orizzontale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna saltare con un breve anticipo, trovandosi in aria mentre il laser è attivo. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo della Gunship usando ripetutamente il Calcio Volante.

2. Raffica [2 PV]

la Gunship spara frontalmente tre proiettili allungati dal suo cannone. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Il boss può usare questo attacco sia a mezza altezza che a pelo d'acqua. Nel primo caso è sufficiente accovacciarsi per evitarla. Nel secondo caso invece, per non subire danni è necessario saltare con un breve anticipo, oltrepassando così tutti e tre i proiettili. In alternativa è possibile anche rimbalzare contro il corpo della Gunship usando ripetutamente il Calcio Volante.

3. Carica [1 PV]

la Gunship si lancia in avanti a gran velocità per poi tornare in posizione iniziale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare il boss saltando sia mentre avanza che quando torna indietro.

4. Missili [1 PV]

la Gunship scaglia tre razzi che si muovono in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario spostarsi continuamente oppure è possibile distruggere i Missili con i Kunai.

. Contatto [1 PV]

La Gunship è un veicolo marino dotato di un lungo cannone. Il boss non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Durante lo scontro compariranno periodicamente Kunai singoli e doppi per ripristinare le proprie munizioni. Dovrete fare maggiormente attenzione alla Raffica, poichè viene eseguita senza preavviso. Controllate sempre l'altezza del cannone del boss per valutare i vostri spostamenti: se esso rimane a mezza altezza, è sufficiente che vi abbassiate; in caso contrario iniziate subito a rimbalzare sul corpo del boss sino al termine del suo attacco.

Ricordatevi che sul surf, Joe si rialza in automatico, provando a scagliare i Kunai mentre siete accovacciati. Sfruttate i momenti in cui la Gunship lancia i suoi Missili oppure quando torna indietro dopo aver eseguito la Carica per colpirla ripetutamente con i pugnali.

HYDRA

"Creatura in grado di emettere energia"

<> PV 16 <>

Punti • 10'000

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3c (boss)

ATTACCHI

1. Laser [2 PV]

l'Hydra aspira l'aria per poi emettere un potente fascio laser orizzontale. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss, camminando da accovacciati.

2. Mano [1 PV]

dopo aver subito un attacco, l'Hydra fa emergere la sua mano dal pavimento e la muove in orizzontale, per poi celarla nuovamente. La tecnica è

discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare la Mano del boss, oppure è possibile anche rimbalzare contro la testa dell'Hydra, usando ripetutamente il Calcio Volante.

3. Spore [1 PV]

l'Hydra emette dalla sua testa tre spore che poi cadono sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna avvicinarsi alla testa del boss, in modo tale che le Spore oltrepassino il personaggio, oppure posizionarsi negli spazi vuoti tra una Spora e l'altra.

. Contatto [1 PV]

L'Hydra è una grossa creatura organica di forma vagamente umanoide. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il suo unico punto debole sono gli occhi, perciò sarete costretti a saltare e dovrete essere precisi nell'attaccare il boss. Lo scontro si svolge in una zona dove sono presenti le sabbie mobili sul pavimento e quindi fate attenzione a questo ostacolo. La tecnica più pericolosa dell'Hydra è la Mano, utilizzata ogni volta che il boss subisce un danno: per evitarla facilmente, usate di continuo il Calcio Volante contro la testa del nemico.

In questo modo, pur non causandogli ferite, rimarrete al di fuori della portata della Mano e potrete subito tornare all'attacco. L'unico movimento eseguito dall'Hydra è immergersi e riemergere dal pavimento, quindi rimanete sul lato sinistro dello schermo, sfruttate il lasso di tempo in cui gli occhi del boss si portano all'altezza del personaggio e potrete danneggiarlo più facilmente. Man mano che subisce danni, l'Hydra diventa gradualmente di colore viola.

HYDRO MECH

"Robot costruito per le battaglie in mare"

<> PV 32 <>

Punti • 2'500

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4a (mini boss)

ATTACCHI

1. Granata [1 PV]

+ Scintille [1 PV]

l'Hydro Mech scaglia in aria una sfera che poi si divide in tre scintille più piccole che ricadono in mare. La tecnica non è molto rapida ma copre un'area discreta. Per evitare la Granata è sufficiente non saltare invece, per schivare le Scintille, è necessario spostarsi con il surf per posizionarsi negli spazi vuoti tra una e l'altra.

2. Mina [2 PV]

l'Hydro Mech rilascia davanti a sé una mina che poi cade in acqua. L'attacco non è molto rapido e possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è necessario oltrepassare la Mina con un salto.

. Contatto [2 PV]

L'Hydro Mech è un robot in grado di muoversi sulla superficie dell'acqua. Il nemico non è molto rapido ma possiede una discreta aggressività. Iniziate ad attaccarlo subito, non appena compare, e sfruttate soprattutto il momento in

cui scaglia le Mine per causargli danni notevoli. Quando invece il nemico usa le Granate, interrompete l'offensiva e pensate solo a schivare i proiettili dell'Hydro Mech. Non scagliate i Kunai quando il nemico alza lo scudo poichè verranno deviati. Man mano che subisce danni, l'Hydro Mech diventa gradualmente di colore rosso.

INSETTO

"Formicaleone geneticamente mutato"

<> PV 1 <>

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3b [13]

ATTACCHI

. Presa [1 PV alla volta]

L'Insetto afferra il personaggio tra le sue chele, provocandogli danni graduali. La tecnica non è molto rapida e copre un'area ridotta. Per non subire danni è necessario oltrepassare il nemico saltando. Una volta stretti nella morsa, premere la direzione Giù ed il tasto d'Attacco per eseguire il Calcio Volante ed eliminare così il nemico.

. Contatto [no]

L'Insetto è un grosso nemico viola munito di lunghe chele. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. L'unica azione compiuta dall'Insetto nemico è quella di sollevarsi per imprigionare il personaggio tra le sue chele. Per questo motivo è consigliato attaccare il nemico con il Calcio Volante oppure oltrepassarlo saltando, in modo tale da proseguire rapidamente all'interno della zona.

KABUKI

"Demone dai lunghi capelli bianchi"

<> PV 13 <> (clone)

Punti • 20'000

<> PV 16 <> (singolo)

TOT 29

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6l (boss)

ATTACCHI

1. Dardi oscuri [1 PV] (clone)

Kabuki ed il suo clone compaiono da due pannelli casuali e scagliano ognuno una serie di dardi in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Quando i boss compaiono sullo stesso piano, raggiungerli subito, lanciare un Kunai verso una delle due ombre ed accovacciarsi immediatamente, in modo tale che i Dardi vengano scagliati in orizzontale e passino sopra la testa del personaggio. Nel caso

in cui Kabuki ed il suo clone compaiono su piani separati, lanciare un pugnale in orizzontale, per colpire una delle due ombre e poi cambiare subito piano. È possibile bloccare i Dardi oscuri con la Difesa.

2. Danza dei ventagli [1 PV] (singolo)

+ Lance [1 PV]

Kabuki compare da uno dei due pannelli laterali del piano superiore ed attraversa orizzontalmente la zona, rilasciando una serie di ventagli che ricadono verso il basso. Dal pavimento del piano inferiore invece si sollevano gradualmente tre serie di lance, in corrispondenza della posizione attuale di Kabuki. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima posizionarsi al piano inferiore, in corrispondenza delle strette colonne rosse, sino a quando non svaniranno le lance, e poi distruggere i ventagli con i Kunai. È anche possibile bloccare i ventagli con la Difesa.

3. Dardi multipli [1 PV] (singolo)

Kabuki compare da uno dei due pannelli centrali e rilascia otto serie di dardi nelle varie direzioni. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi in uno degli angoli inferiori della zona ed accovacciarsi in posizione di Difesa.

4. Triplo ventaglio [1 PV] (singolo)

Kabuki compare da uno dei due pannelli laterali del piano inferiore e scaglia tre ventagli che ricadono lentamente sul pavimento. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è necessario usare i Kunai per distruggere i ventagli. È anche possibile bloccare i ventagli con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Kabuki è un demone che indossa abiti orientali e possiede una lunga chioma bianca. Il boss non è molto agile ma possiede una notevole aggressività. Lo scontro si svolge in una zona divisa su due piani, ognuno dei quali possiede tre pannelli che Kabuki utilizza per spostarsi.

Nella prima fase dello scontro, il boss comparirà assieme ad un suo clone ombra ed entrambi scaglieranno i Dardi oscuri in direzione del personaggio.

I pannelli dai quali si mostrano i due nemici sono scelti casualmente e dovrete essere fortunati e molto rapidi nello spostarvi tra i due piani per schivare gli attacchi nemici. Kabuki ed il suo clone sono indistinguibili perciò, colpendoli con i Kunai potrete ottenere uno di questi due effetti: riuscendo ad attaccare Kabuki, questi si colorerà mentre il clone svanirà temporaneamente, assieme ai suoi Dardi; colpendo il clone invece, si otterrà lo stesso risultato solo che Kabuki non subirà danni e non si colorerà.

Dopo aver ferito diverse volte il boss, la zona diverrà nera per qualche istante prima che inizi la vera battaglia. Ora Kabuki comparirà da solo, sfruttando sempre i sei pannelli per spostarsi, ed i suoi attacchi saranno più prevedibili. Infatti, a seconda di dove apparirà il boss, questi eseguirà una determinata tecnica offensiva. Il momento migliore per attaccare Kabuki è quando compare negli angoli inferiori della zona per scagliare i suoi ventagli. Siate rapidi nel muovervi, evitando soprattutto le lance durante la Danza dei ventagli, ed aggressivi nel colpire il boss. Man mano che subisce danni, Kabuki diventa gradualmente di colore rosso.

"Ninja in grado di duplicarsi"

<> PV 8 <>

Punti • 1'500

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2a (mini boss)

ATTACCHI

1. Calcio volante [2 PV]

il Kage Ninja esegue un calcio volante in diagonale verso destra. L'attacco è molto rapido e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarlo è necessario posizionarsi all'estremità sinistra dello schermo.

2. Lance multiple [1 PV]

il Kage Ninja salta verso sinistra, rilasciando tre lance che si conficcano nel terreno. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare le lance saltando.

. Contatto [no]

Il Kage Ninja è un guerriero in tuta arancione. Il nemico è molto agile ed aggressivo. Per eliminarlo facilmente, posizionatevi all'estremità sinistra dello schermo e saltate per schivare le sue Lance multiple. Una volta che il Kage Ninja esegue il Calcio volante, scagliate subito il Kunai non appena il nemico atterra e poi riprendete la strategia dall'inizio. Ad ogni colpo subito, il Kage Ninja perderà una delle ombre che compongono la sua scia.

KARURA

"Terribile mostro volante"

<> PV 28 <>

Punti • 3'500

DOVE SI TROVA

Livello 6: 6a (mini boss)

ATTACCHI

1. Cerchio di piume [1 PV]

Karura si nasconde tra le sue piume, muovendosi per lo schermo e facendole roteare continuamente. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss mentre, colpendo il centro del cerchio, esso si dissolverà e Karura tornerà visibile.

2. Fendente volante [1 PV]

Karura si lancia in picchiata, attaccando con un fendente della sua spada. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario posizionarsi sul masso centrale ed accovacciarsi.

. Contatto [no]

Karura è un grande demone munito di ali ed armato di spada. Il nemico è molto rapido ed aggressivo. Lo scontro si svolge durante la caduta dal crepaccio e sono presenti solo tre massi, di cui due ai lati ed uno al centro dello schermo, su cui muovervi. Karura compie ciclicamente solo due movimenti: all'inizio il nemico vi insegue con il Cerchio di piume e, una volta colpito al

centro dello stesso, diviene visibile, iniziando ad attaccare.

Saltate con precisione da un masso all'altro per evitare l'assalto del nemico ed intanto cercate di colpire il centro del Cerchio di piume. In seguito posizionatevi sul masso centrale e da qui attaccate il boss, abbassandovi poi per schivare il suo Fendente volante. Dopo aver subito diversi danni, Karura si nasconderà nuovamente nel Cerchio di piume per tornare ad inseguirvi, ricominciando così il suo ciclo. Man mano che subisce danni, Karura diventa gradualmente di colore rosso.

KUNOICHI

"Guerriera dei boschi"

<> PV 1 <>

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1a [2]

ATTACCHI

. Affondo [1 PV]

la Kunoichi si lancia in verticale sul personaggio, attaccando con la sua spada. La tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [1 PV]

La Kunoichi è una donna in armatura rosa che impugna una spada. La nemica è molto agile ed aggressiva. Una volta comparsa sullo schermo, la Kunoichi compie ripetutamente dei balzi per attaccare il personaggio dall'alto. Per eliminarla facilmente è consigliato usare l'Attacco Rapido non appena la Kunoichi atterra.

LAND MECH

"Robot costruito per le battaglie terrestri"

<> PV 32 <>

Punti • 3'000

DOVE SI TROVA

Livello 5: 5a (mini boss)

ATTACCHI

1. Carica [2 PV]

il Land Mech attraversa orizzontalmente più volte tutto lo schermo.

La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario oltrepassare ogni volta il nemico saltando.

2. Laser [2 PV]

il Land Mech spara tre fasci di luce in orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando. È possibile bloccare il Laser con la Difesa.

. Contatto [2 PV]

Il Land Mech è un robot armato di fucile laser e di scudo. Il nemico è molto rapido e possiede una discreta aggressività. Iniziate ad attaccarlo subito, non appena compare e saltate più volte per evitare la sua Carica. Sfruttate i momenti in cui il Land Mech inizia a rallentare, per colpirlo ripetutamente, poi mettetevi subito in Difesa, bloccando il suo Laser. Man mano che subisce danni, il Land Mech diventa gradualmente di colore rosso.

MAGO

"Studioso di arti mistiche"

<> PV 3 <>

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4b [7]

Livello 6: 6e [4]

ATTACCHI

. Fiammata [3 PV]

il Mago emette frontalmente dalla sua mano una fiammata. La tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico.

. Contatto [no]

Il Mago è un uomo in abiti orientali, con il volto coperto e che si muove a bordo di una pedana fluttuante. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. L'unico attacco a disposizione del Mago è a corto raggio perciò per eliminarlo colpitelo dalla distanza con i Kunai.

MITRAGLIERE

"Membro della fanteria pesante"

<> PV 1 <>

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2c [3]

Livello 5: 5a [13] 5b [3] 5c [3] 5d [8] 5e [9]

ATTACCHI

. Raffica [2 PV]

il Mitragliere spara tre proiettili in orizzontale. La tecnica è abbastanza rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando. È possibile bloccare la Raffica con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Mitragliere è un soldato in tuta verde o viola armato con un grande fucile. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il suo

unico attacco è semplice da schivare e per eliminare il nemico è consigliato usare il Calcio Volante, subito dopo essere saltati per evitare la sua Raffica. In alternativa è possibile oltrepassarlo con un salto e poi attaccarlo alle spalle poichè il Mitragliere non si volta mai nell'altra direzione.

MONACO

"Sacerdote errante"

<> PV 2 <>

Punti • 350

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1a [3]

ATTACCHI

. Dardo [1 PV]

il Monaco scaglia orizzontalmente dal suo flauto una freccia acuminata. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente accovacciarsi oppure oltrepassare l'arma con un salto. È possibile bloccare il Dardo con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Monaco è un uomo in abiti sacerdotali che indossa una cesta che gli copre il volto. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Per poterlo eliminare facilmente è consigliato attaccarlo con i Kunai rimanendo accovacciati.

NINJA

"Guerrieri ombra di Neo Zeed"

<> PV 1 <>

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1a [19] 1b [15]

Livello 2: 2a [18]

Livello 4: 4b [12]

Livello 6: 6a [14] 6c [9] 6g [11]

ATTACCHI

1. Fendente [1 PV]

se il personaggio si trova molto vicino, il Ninja esegue un fendente con un pugnale. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare il Fendente con la Difesa.

2. Shuriken [1 PV]

il Ninja scaglia un dardo acuminato in direzione del personaggio. L'arma può essere scagliata dal nemico in orizzontale oppure in diagonale verso il basso, quando il Ninja salta. La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è necessario rispettivamente

accovacciarsi oppure allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare la Shuriken con la Difesa.

3. Calcio volante [no]

il Ninja salta incontro al personaggio per colpirlo con un calcio volante. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico.

. Contatto [no]

Il Ninja è un guerriero in tuta verde o nera. Il nemico è discretamente agile ma non molto aggressivo. Generalmente il Ninja non si sposta mai dalla sua posizione e si limita solo a scagliare Shuriken in direzione del personaggio. Può capitare che il nemico compaia improvvisamente dall'alto oppure arrivi in corsa contro il personaggio. Per questo motivo è consigliato eliminarlo dalla distanza, sfruttando il raggio d'azione dei Kunai, oppure colpirlo al volo con l'Attacco Rapido non appena atterra.

NINJA ALATO

"Guerrieri volanti di Neo Zeed"

<> PV 1 <>

Punti • 300

DOVE SI TROVA

Livello 4: 4b [8]

Livello 6: 6a [7] 6d [5] 6e [3]

ATTACCHI

. Shuriken [1 PV]

il Ninja Alato scaglia un dardo acuminato in direzione del personaggio.

La tecnica non è molto rapida ma possiede un discreto raggio d'azione.

Per evitarla è necessario rispettivamente accovacciarsi oppure allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare la Shuriken con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Ninja Alato è un guerriero in tuta marrone e munito di ali. Il nemico è discretamente agile ma non molto aggressivo. Poichè il Ninja Alato si sposta esclusivamente volando, dovrete necessariamente saltare per colpirlo. Attendete che scagli la sua Shuriken, evitatela e poi subito eliminate il nemico in volo, prima che esca dallo schermo.

RECLUTA

"Nuovo membro dell'esercito di Neo Zeed"

<> PV 1 <>

Punti • 250

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2c [8]

ATTACCHI

. Proiettile [1 PV]

la Recluta spara un singolo proiettile in orizzontale. La tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando. È possibile bloccare il Proiettile con la Difesa.

. Contatto [no]

La Recluta è un uomo, che striscia nei condotti, armato di fucile. Il nemico non è molto rapido, nè particolarmente aggressivo. La Recluta si incontra solo nella zona [2c], in corrispondenza dei vari condotti laterali che si affacciano sull'ascensore centrale. Per questo motivo è facile prevedere da dove poi comparirà e comportarsi di conseguenza. Per eliminare facilmente la Recluta, è consigliato attaccare in anticipo: non appena si arriva nei pressi di un condotto, saltare e scagliare un Kunai al suo interno. Se fatto correttamente, il nemico risulterà eliminato ancor prima che compaia sullo schermo. In caso contrario invece, aspettare che l'ascensore si porti all'altezza del condotto ed attaccare prima che la Recluta apra il fuoco.

RONIN

"Guerriero senza padrone"

<> PV 12 <>

Punti • 5'000

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1c (boss)

ATTACCHI

1. Aratro [2 PV]

dopo aver subito un attacco, il Ronin indietreggia di qualche passo per poi attraversare rapidamente tutta la zona, scavando un solco con la sua lancia. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per non subire danni è necessario oltrepassare il boss saltando.

2. Fendente [2 PV]

il Ronin esegue un fendente orizzontale con una delle sue spade. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario saltare oppure allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare il Fendente con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Il Ronin è un guerriero con quattro braccia che indossa un'armatura blu ed impugna due spade ed una lancia. Il boss non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il Ronin è in grado di respingere i Kunai e l'unico modo per danneggiarlo è quello di colpirlo quando abbassa la guardia. Per fare questo, avvicinatevi a lui sino a quando il boss non sposta le spade per eseguire il Fendente.

Sfruttate questo breve lasso di tempo per danneggiare il Ronin poi preparatevi a saltare per non farvi travolgere dal suo Aratro. In seguito attendete che il boss ricompaia sullo schermo e riprendete la strategia dall'inizio. Man mano che il Ronin subisce danni, la sua armatura diventa gradualmente di colore giallo.

SAMURAI

"Antico soldato in armatura"

<> PV 3 <>

Punti • 700

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1a [2] 1b [2]

ATTACCHI

- . Lama di energia [2 PV]
il Samurai genera dalla sua spada una lama di energia che avanza sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla saltando. È possibile bloccare la Lama di energia con la Difesa, ma solo mentre si è accovacciati.
- . Contatto [1 PV]

Il Samurai è un guerriero in armatura rossa che impugna una spada. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Il Samurai si incontra sempre all'ingresso delle strettoie ed è necessario eliminarlo per poter proseguire. La caratteristica di questo nemico è quella di essere vulnerabile soltanto mentre esegue il suo attacco, perciò bisogna essere precisi nel colpirlo dalla distanza. Per eliminarlo facilmente, accovacciarsi in Difesa e bloccare così la Lama di energia del nemico. Una volta fatto, scagliare subito i Kunai mentre la guardia del Samurai è ancora abbassata.

SENTINELLA

"Cervello volante"

<> PV 1 <>

Punti • 200

DOVE SI TROVA

Livello 3: 3a [11]

ATTACCHI

- . Contatto [1 PV]

La Sentinella è una sorta di cervello sul quale sono state montate ali e zampe di insetto. Il nemico non è molto rapido ma possiede una notevole aggressività. Inizialmente la Sentinella si trova appesa al soffitto, per poi iniziare a volare continuamente contro il personaggio. Per questo motivo è necessario eliminarla il prima possibile, sfruttando soprattutto il momento in cui si trova ancora appesa al soffitto.

SHADOW MASTER

"Capo supremo di Neo Zeed"

<> PV 14 <> (nero) Punti • 0

<> PV 41 <> (rosso)

TOT 55

DOVE SI TROVA

Livello 7: 7f (boss)

ATTACCHI

1. Esplosione [3 PV] (sempre)
se il personaggio si trova molto vicino, lo Shadow Master genera una sfera che detona dopo pochi istanti. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss.
2. Pioggia di dardi [1 PV] (sempre)
lo Shadow Master salta e rilascia in volo otto dardi contemporaneamente. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna correre incontro al boss, oltrepassandolo da sotto, non appena lo Shadow Master salta.
3. Fendente in corsa [2 PV] (nero)
lo Shadow Master si lancia in avanti, eseguendo un fendente orizzontale. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per non subire danni bisogna oltrepassare il boss con un salto.
4. Triplo dardo [1 PV] (nero)
lo Shadow Master scaglia frontalmente quattro serie composte da tre dardi ognuna. La tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario accovacciarsi in posizione di Difesa.
5. Globo verde [3 PV] (rosso)
lo Shadow Master scaglia frontalmente una grossa sfera di energia. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassare il globo con un salto.
6. Calcio volante [2 PV] (rosso)
lo Shadow Master esegue un calcio volante in diagonale. L'attacco è molto rapido e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna correre incontro al boss, oltrepassandolo da sotto, non appena lo Shadow Master salta.
7. Lame di energia [2 PV] (rosso)
lo Shadow Master scaglia orizzontalmente cinque lame di energia. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario bloccare i colpi con la Difesa.
8. Montante aereo [2 PV] (rosso)
provando ad oltrepassarlo con un salto, lo Shadow Master contrattacca con un potente montante. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss oppure eseguire un Doppio Salto.
9. Pioggia di fuoco [2 PV] (rosso)
lo Shadow Master si alza in volo e rilascia in gran numero di lame di energia in tutte le direzioni. La tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. Per evitarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss, ed accovacciarsi in posizione di Difesa.

. Contatto

[1 PV]

Lo Shadow Master è il capo supremo di Neo Zeed. Il boss è molto rapido ed aggressivo. Dovrete colpire lo Shadow Master o mentre esegue i suoi assalti, oppure quando si trova in aria: in caso contrario, il boss assumerà una posizione difensiva, respingendo i vostri Kunai. Nella prima parte dello scontro, lo Shadow Master attaccherà maggiormente scagliando i suoi dardi. Rimanete accovacciati il più possibile lontani dal boss ed aspettate che lui attacchi per primo: se lo Shadow Master scaglia i suoi dardi, lanciate i vostri Kunai per contrattaccare; se il boss sta per saltare, rialzatevi subito e scattate in avanti per schivare la Pioggia di dardi; infine, se lo Shadow Master inizia a correre, oltrepassatelo saltando per evitare il suo Fendente in corsa.

Dopo essere stato colpito diverse volte, lo Shadow Master genererà una colonna di luce, cambiando colore da nero a rosso, per poi utilizzare una nuova serie di attacchi. Ora il boss sarà molto più aggressivo e le sue tecniche più pericolose. Utilizzate la strategia precedente, attaccandolo da accovacciati dalla distanza, ma questa volta avrete un lasso di tempo inferiore per danneggiarlo, poichè le Lame di energia ed il Globo verde vi costringeranno a difendervi o a saltare per evitarle. Al termine di una di queste due tecniche, lo Shadow Master eseguirà sempre il Calcio volante, venendovi incontro. Per questo motivo siate pronti a scattare in avanti, utilizzando anche il Fendente in corsa per guadagnare spazio ulteriore, in modo da oltrepassare il boss da sotto. Una volta sconfitto, lo Shadow Master si alzerà in volo, ricoperto da esplosioni.

SHOGUN

"Capitano dei samurai"

<> PV 6 <>

Punti • 1'000

DOVE SI TROVA

Livello 1: 1a (mini boss)

ATTACCHI

. Lama boomerang [2 PV]

lo Shogun genera dalla sua spada una lama di energia che avanza sul pavimento per poi tornare verso il nemico. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è necessario oltrepassarla due volte saltando oppure rifugiarsi sulla sporgenza in alto a sinistra. È possibile bloccare la Lama boomerang con la Difesa, ma solo mentre si è accovacciati.

. Contatto

[1 PV]

Lo Shogun è un guerriero in armatura gialla che impugna una spada. Il nemico non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Lo scontro si svolge in una zona dove è presente una sporgenza in alto a sinistra mentre il nemico è situato all'ingresso della strettoia in basso a destra. Rispetto a quello del Samurai, l'attacco dello Shogun è in grado di tornare indietro perciò dovrete oltrepassarlo due volte oppure rifugiarvi sulla sporgenza in alto a sinistra.

Per eliminarlo facilmente è possibile utilizzare la stessa strategia già

impiegata per il Samurai: accovacciatevi in Difesa e bloccate così la Lama boomerang del nemico. Una volta fatto, scagliate subito i Kunai mentre la guardia dello Shogun è ancora abbassata.

SOLDATO

"Addetto alle armi da lancio"

<> PV 2 <>

Punti • 500

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2b [4]

Livello 5: 5a [3]

ATTACCHI

1. Boomerang [2 PV]

il Soldato scaglia orizzontalmente la sua arma, che poi torna nelle mani del nemico. La tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente accovacciarsi oppure allontanarsi dal nemico.

2. Fendente [2 PV]

se il personaggio si trova molto vicino, il Soldato esegue un fendente con la sua arma. La tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente accovacciarsi oppure allontanarsi dal nemico. È possibile bloccare il Fendente con la Difesa.

. Contatto [no]

Il Soldato è un uomo in tenuta antisommossa verde o arancione, che possiede uno scudo ed un boomerang. Il nemico non si sposta mai dalla sua zona e non è molto aggressivo. Il Soldato è vulnerabile solo quando scaglia il suo boomerang, perciò bisogna essere precisi nel colpirlo. Per eliminarlo facilmente, accovacciarsi e lanciare i Kunai non appena il nemico scaglia la sua arma. In alternativa è possibile oltrepassarlo con un salto e poi attaccarlo alle spalle poichè il Soldato non si volta mai nell'altra direzione.

YAGIMA

"Guardiano della base militare di Neo Zeed"

<> PV 11 <>

Punti • 6'000

DOVE SI TROVA

Livello 2: 2d (boss)

ATTACCHI

1. Bombe [1 PV]

+ Scintille [1 PV]

Yagima si carica di energia poi rilascia quattro esplosivi fluttuanti. Dopo alcuni istanti, essi detonano, producendo ognuno otto scintille nelle varie direzioni. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area.

Per evitarla è necessario allontanarsi dalle Bombe e poi accovacciarsi sino alla scomparsa delle Scintille. Mentre è ricoperto di energia, il boss devierà i Kunai del personaggio. È possibile distruggere gli esplosivi prima che detonino inoltre è consentito bloccare le Scintille con la Difesa

2. Fulmini [1 PV]

Yagima si carica di energia poi si sposta orizzontalmente, rilasciando tre fulmini sul pavimento. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è necessario allontanarsi dal boss. Mentre è ricoperto di energia, Yagima devierà i Kunai del personaggio. È possibile bloccare le Scintille con la Difesa.

3. Raffiche [1 PV]

Yagima distorce lo spazio, invertendo temporaneamente le direzioni Destra e Sinistra del personaggio, e poi apre il fuoco con raffiche di proiettili in diagonale verso il basso. La tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss oppure posizionarsi sotto di lui. È possibile bloccare i proiettili con la Difesa.

. Contatto [1 PV]

Yagima è un dispositivo volante che possiede un cervello al suo interno. Il boss è molto rapido ed aggressivo. Poichè Yagima tende spesso a rimanere nella parte alta dello schermo, sarete costretti a saltare per colpirlo con i Kunai. Rimanete sempre a media distanza dal boss, in modo da avere tutto lo spazio necessario per evitare i suoi assalti, e siate molto aggressivi.

La tecnica più pericolosa di Yagima sono le Raffiche in quanto il boss distorce lo spazio, invertendo temporaneamente le direzioni Destra e Sinistra del personaggio: datevi alla fuga e tornate poi all'attacco non appena lo spazio non è più distorto. Man mano che Yagima subisce danni, il dispositivo volante diventa gradualmente di colore rosso.

/-----\
| ALTRI PERICOLI | [05PR]
\-----/

All'interno delle località, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per Joe. Sono presenti anche ostacoli e trappole in grado di danneggiare il personaggio. Joe ha la possibilità di distruggere alcuni di questi elementi, ottenendo poi dei punti, come se essi fossero normali nemici.

	DANNI	PV	PUNTI	ZONA
Acido	1 PV	.	.	[3a]
Cannoncini	1 PV	1	300	[7b]
Cannone Hydra	1 PV	.	.	[3b]
Cannone Laser	3 PV	6	1'000	[7c]
Cavi elettrici	1 PV	.	.	[7d, 7e]
Frecce	1 PV	.	.	[6f]
Getti di gas	1 PV	1	100	[4b, 7a, 7c]
Lance dal pavimento	1 PV	.	.	[1b]
Mina antiuomo	1 PV	.	.	[5a]
Mina acquatica	2 PV	.	.	[4a]
Mortaio	2 PV	3	500	[7c]
Ostacolo acuminato	1 PV	.	.	[2a]
Reattore	3 PV	6	1'000	[7a]

Livello 5 - Il demone elettrico
Livello 6 - Trappole
Livello 7 - Lo scontro finale

Le schede dei vari Livelli presentano la seguente struttura:

- a) il numero di zone di cui è composta
- b) il boss che la presiede
- c) i nemici e gli oggetti presenti [le zone dove incontrarli]
- d) la musica di sottofondo, riferita alla BGM del Menù Options
- e) una mappa complessiva della località, divisa in zone
- f) l'analisi di ogni singola zona presente nel Livello

=====

LIVELLO 1 - Il ritorno di Zeed [@6L1]

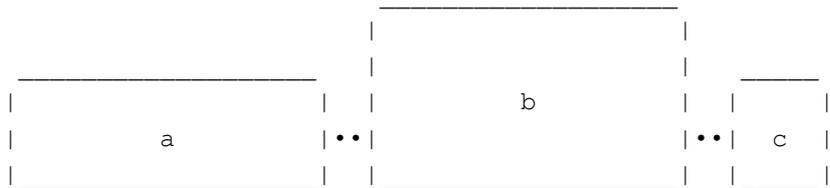
=====

Zone -: tre
Boss -: Ronin [c]

*** OGGETTI ***		*** NEMICI ***
Bomba [a, b]		Kunoichi [a]
Cuore grande [b]		Monaco [a]
Cuore piccolo [a, b]		Ninja [a, b]
Kunai doppio [a, b]		Samurai [a, b]
Kunai singolo [a, b]		Shogun [a]
Ninjitsu Bonus [b]		
Potenziamento [a, b]		
Vita Bonus [b]		

*** MUSICA ***

11. Japonesque (zona 1a)
01. He runs (zona 1b)
23. Mandara (scontro con Ronin)



[1a] BOSCO

OGGETTI		NEMICI
Bomba x1		Shogun (mini boss)
Cuore piccolo x1		Kunoichi x2
Kunai doppio x2		Monaco x3
Kunai singolo x4		Ninja x19
Potenziamento x2		Samurai x2

[1b] CAVERNA

OGGETTI		NEMICI
Bomba x2		Ninja x15

Kunai doppio x4 Ninja x18
Kunai singolo x4
Potenziamento x1
Vita Bonus x1

Questa zona si attraversa a bordo del cavallo, inoltre qui sono presenti gli ostacoli acuminati. La Vita Bonus è situata in aria, tra il secondo ed il terzo ostacolo.

[2b] INGRESSO

OGGETTI		NEMICI	
Cuore piccolo	x1	Fuciliere	x8
Kunai doppio	x2	Soldato	x4
Kunai singolo	x4		
Potenziamento	x1		

[2c] ASCENSORE

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x1	Fuciliere	x10
Cuore grande	x1	Mitragliere	x3
Kunai doppio	x2	Recluta	x8
Kunai singolo	x2		
Potenziamento	x1		

In questa stanza sono presenti un ascensore da utilizzare per proseguire verso l'alto e sbarre orizzontali a cui aggrapparsi.

[2d] SALA COMANDI

OGGETTI		NEMICI	
nessuno		Yajima	(boss)

=====
LIVELLO 3 - L'arma biologica

[@6L3]
=====

Zone -: tre
Boss -: Hydra [c]

*** OGGETTI ***

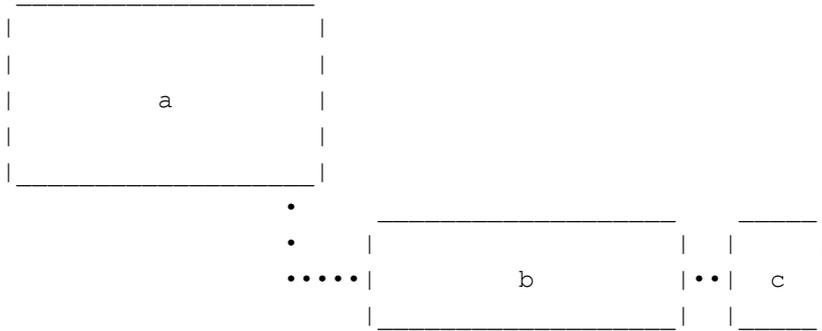
*** NEMICI ***

Bomba	[a, b]	Cavia	[a]
Cuore grande	[a]	Golem	[a]
Cuore piccolo	[a, b]	Insetto	[b]
Kunai doppio	[a, b]	Sentinella	[a]
Kunai singolo	[a, b]		
Ninjitsu Bonus	[a]		
Potenziamento	[a, b]		
Vita Bonus	[b]		

*** MUSICA ***

05. Inner darkside (zona 3a)

22. Trap boogie (zona 3b)
20. My Dear D (scontro con Hydra)



[3a] LABORATORIO

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x3	Cavia	x33
Cuore grande	x1	Golem	x7
Cuore piccolo	x1	Sentinella	x11
Kunai doppio	x4		
Kunai singolo	x8		
Ninjitsu Bonus	x1		
Potenziamento	x3		

In questa zona sono presenti i nastri trasportatori, le scintille che ruotano attorno ad essi e l'acido nella parte bassa dello schermo. Il Ninjitsu Bonus è situato in una cassa sospesa sull'acido, subito dopo i nastri trasportatori presenti lungo il soffitto.

[3b] DESERTO ORGANICO

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x2	Insetto	x13
Cuore piccolo	x2		
Kunai doppio	x2		
Kunai singolo	x3		
Potenziamento	x1		
Vita Bonus	x1		

In questa zona sono presenti le sabbie mobili mentre dallo sfondo apparirà il boss che aprirà il fuoco contro il personaggio, usando un mirino. La Vita Bonus è situata in una rientranza segreta, all'altezza della seconda parete viola.

[3c] FOGNA

OGGETTI		NEMICI	
nessuno		Hydra	(boss)

In questa zona sono presenti le sabbie mobili.

Zone -: tre

Boss -: Gunship [c]
 Gun Mech [c]

*** OGGETTI ***

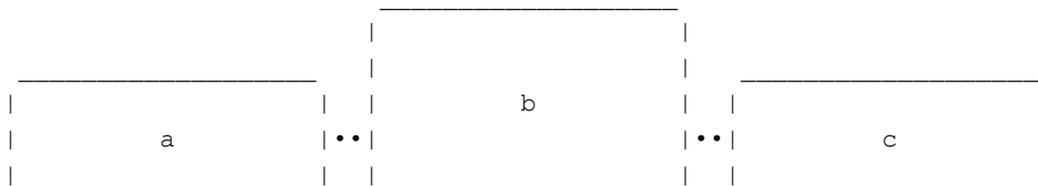
Bomba [b]
 Cuore piccolo [a, b, c]
 Kunai doppio [a, b]
 Kunai singolo [a, b, c]
 Ninjitsu Bonus [b]
 Potenziamento [a, b]
 Vita Bonus [a, b]

*** NEMICI ***

Assalitore [a]
 Assassino [b]
 Centauro [a]
 Hydro Mech [a]
 Mago [b]
 Ninja [b]
 Ninja Alato [b]

*** MUSICA ***

26. Whirlwind (zona 4a)
 06. Shinobi walk (zona 4b)
 03. Shadows (scontro con Gunship e Gun Mech)



 [4a] MARE

OGGETTI

Cuore piccolo x2
 Kunai doppio x4
 Kunai singolo x13
 Potenziamento x2
 Vita Bonus x1

NEMICI

Hydro Mech (mini boss)
 Assalitore x2
 Centauro x11

Questa zona si attraversa a bordo del surf, inoltre qui sono presenti le rampe e le mine. La Vita Bonus è situata in aria, superando la sesta rampa.

 [4b] PORTO

OGGETTI

Bomba x4
 Cuore piccolo x3
 Kunai doppio x5
 Kunai singolo x8
 Ninjitsu Bonus x1
 Potenziamento x4
 Vita Bonus x2

NEMICI

Assassino x6
 Mago x7
 Ninja x12
 Ninja Alato x8

In questa zona sono presenti i barili che sprofondano in acqua ed i getti di gas. La prima Vita Bonus è situata alla destra del grosso tubo ad est del primo Assassino. La seconda Vita Bonus è situata in cima ai primi tubi del gas. Il Ninjitsu Bonus è situato in mezzo all'ultima coppia di travi.

[4c] BAIA

OGGETTI	NEMICI
Cuore piccolo x2	Gunship (boss)
Kunai singolo xInf	Gun Mech (boss)

Questa zona si attraversa a bordo del surf.

=====

LIVELLO 5 - Il demone elettrico	[@6L5]
---------------------------------	--------

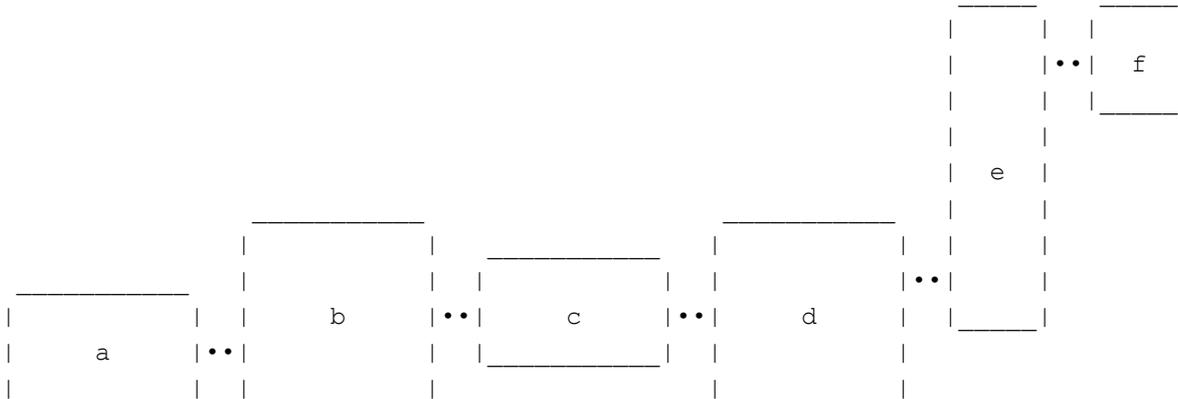
=====

Zone -: sei
Boss -: Dragon Mech [f]

*** OGGETTI ***	*** NEMICI ***
Bomba [a, b, c, d, e]	Fuciliere [a, b, c, d]
Cuore piccolo [a, b, c, d, e]	Granatiere [a]
Kunai doppio [a, b, c, d, e]	Land Mech [a]
Kunai singolo [a, b, c, d, e]	Mitragliere [a, b, c, d, e]
Ninjitsu Bonus [c, d]	Soldato [a]
Potenziamento [a, b, d, e]	
Vita Bonus [b, e]	

*** MUSICA ***

15. Idaten	(zona 5a)
07. Rush and beat	(zone 5b, 5c, 5d e 5e)
03. Shadows	(scontro con Dragon Mech)



[5a] FORESTA IN FIAMME

OGGETTI	NEMICI
Bomba x1	Land Mech (mini boss)
Cuore piccolo x3	Fuciliere x10
Kunai doppio x5	Granatiere x17
Kunai singolo x8	Mitragliere x13
Potenziamento x2	Soldato x3

In questa zona sono presenti i silos esplosivi e le mine antiuomo.

[5b] LABORATORIO ESPLOSIVI ALPHA

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x5	Fuciliere	x3
Cuore piccolo	x1	Mitragliere	x3
Kunai doppio	x2		
Kunai singolo	x4		
Potenziamento	x1		
Vita Bonus	x1		

In questa zona le Bombe distruggono le pedane sulle quali sono posizionate.
La Vita Bonus è situata in una sezione proprio al di sotto dell'ingresso.

[5c] LABORATORIO ESPLOSIVI BETA

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x4	Fuciliere	x7
Cuore piccolo	x1	Mitragliere	x3
Kunai doppio	x1		
Kunai singolo	x5		
Ninjitsu Bonus	x1		

In questa zona le Bombe distruggono le pedane sulle quali sono posizionate
inoltre sono presenti le piattaforme mobili e quelle che cadono. Il Ninjitsu
Bonus è situato sulla pedana proprio al di sopra dell'uscita.

[5d] LABORATORIO ESPLOSIVI GAMMA

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x6	Fuciliere	x5
Cuore piccolo	x1	Mitragliere	x8
Kunai doppio	x2		
Kunai singolo	x4		
Ninjitsu Bonus	x1		
Potenziamento	x2		

In questa zona le Bombe distruggono le pedane sulle quali sono posizionate
inoltre sono presenti le piattaforme mobili. Il Ninjitsu Bonus è situato sulla
pedana stretta a destra della prima piattaforma mobile.

[5e] LABORATORIO ESPLOSIVI DELTA

OGGETTI		NEMICI	
Bomba	x2	Mitragliere	x9
Cuore piccolo	x1		
Kunai doppio	x1		
Kunai singolo	x2		
Potenziamento	x1		
Vita Bonus	x1		

In questa zona le Bombe distruggono le pedane sulle quali sono posizionate
inoltre sono presenti le piattaforme mobili. La Vita Bonus è situata nel terzo


```
| | | | +-----+
| > d |••| > c | {f}
+-----+ +-----+
{c} {d}
```

Percorso corretto:

c --> d --> e --> g --> h --> l

[6a] CREPACCIO

OGGETTI	NEMICI
Cuore piccolo x1	Karura (mini boss)
Kunai doppio x4	Ninja x14
Kunai singolo x1	Ninja Alato x7
Potenziamento x1	
Vita Bonus x1	

In questa zona bisogna spostarsi durante la caduta costante sui vari massi che precipitano. La Vita Bonus è situata su un piccolo masso in alto a sinistra, subito prima dello scontro con il mini boss.

[6b] GIARDINO

OGGETTI	NEMICI
nessuno	nessuno

[6c] INGRESSO

OGGETTI	NEMICI
nessuno	Ninja x9

In questa zona sono presenti le lance che compaiono dal pavimento.

[6d] SALA NEBBIOSA

OGGETTI	NEMICI
Bomba x7	Ninja Alato x5
Kunai doppio x3	
Kunai singolo x4	
Potenziamento x1	

In questa zona bisogna utilizzare le casse come pedane per raggiungere le uscite superiori.

[6e] CAMERA DELLE TRAVI

OGGETTI	NEMICI
Cuore piccolo x2	Mago x4
Kunai doppio x3	Ninja Alato x3

Potenziamento x1

In questa zona sono presenti le spine sul soffitto e sulle estremità delle travi e le pedane che cadono.

[6f] CORRIDOIO SPINATO

OGGETTI	NEMICI
Cuore piccolo x1	nessuno
Kunai doppio x2	
Kunai singolo x1	
Potenziamento x1	
Vita Bonus x1	

In questa zona sono presenti le spine sul soffitto e sul pavimento, una pedana che cade, le lance che compaiono dal pavimento e le frecce sparate dalle pareti. La Vita Bonus è situata ai piedi della porta di nord ovest, che conduce a [6e].

[6g] CORRIDOIO DELLE CLAVE

OGGETTI	NEMICI
nessuno	Ninja x11

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento ed i bastoni chiodati.

[6h] ANTICAMERA

OGGETTI	NEMICI
nessuno	nessuno

In questa zona sono presenti le spine sul pavimento.

[6i] STANZINO

OGGETTI	NEMICI
Bomba x3	nessuno
Cuore piccolo x1	
Kunai doppio x1	
Kunai singolo x2	
Ninjitsu Bonus x1	

In questa zona sono presenti le spine sul soffitto. Il Ninjitsu Bonus è situato nella cassa singola al centro.

[6l] RIFUGIO

OGGETTI	NEMICI
nessuno	Kabuki (boss)

Zone -: sei

Boss -: Shadow Master [f]

*** OGGETTI ***

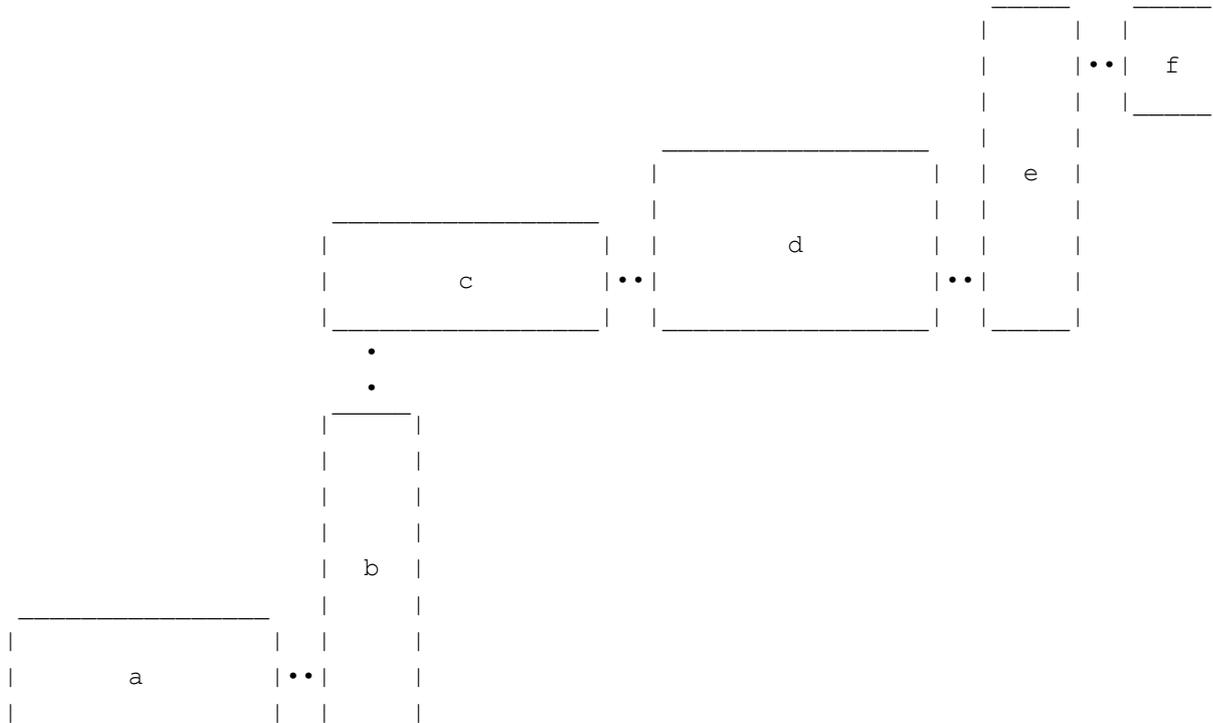
Bomba [d]
 Cuore piccolo [c, d, e]
 Kunai doppio [a, c, d, e]
 Kunai singolo [a, c, d]
 Ninjitsu Bonus [d]
 Potenziamiento [a, c, e]
 Vita Bonus [d]

*** NEMICI ***

Drone [b, c]

*** MUSICA ***

18. Solitary (zona 7a, 7b, 7c)
 22. Trap boogie (zona 7d, 7e)
 24. Shadow Master (scontro con Shadow Master)



 [7a] ESTERNI DEL VELIVOLO ALPHA

OGGETTI	NEMICI
Kunai doppio x1	nessuno
Kunai singolo x2	
Potenziamiento x1	

In questa zona sono presenti i reattori ed i getti di gas.

 [7b] ELEVATORE

OGGETTI
nessuno

NEMICI
Drone x4

In questa stanza sono presenti un ascensore da utilizzare per proseguire verso l'alto ed i cannoncini.

[7c] ESTERNI DEL VELIVOLO BETA

OGGETTI		NEMICI
Cuore piccolo	x2	Drone x4
Kunai doppio	x4	
Kunai singolo	x4	
Potenziamento	x1	

In questa zona sono presenti i cannoni laser, i cannoncini, i mortai ed i getti di gas.

[7d] CORRIDOIO LASER

OGGETTI		NEMICI
Bomba	x3	nessuno
Cuore piccolo	x2	
Kunai doppio	x2	
Kunai singolo	x2	
Ninjitsu Bonus	x2	
Vita Bonus	x2	

In questa zona sono presenti i cavi elettrici, le pedane mobili e quelle che cadono ed i piloni che si abbassano. Il primo Ninjitsu Bonus è situato nella rientranza più a nord est, nella sezione con le travi. La prima Vita Bonus è situata nella rientranza a sud est, subito dopo la prima sezione con i piloni che si abbassano. Il secondo Ninjitsu Bonus è situato lungo la parete alla sinistra della terza pedana mobile. La seconda Vita Bonus è situata nella parte occidentale del soffitto, in corrispondenza della seconda sezione con i piloni che si abbassano.

[7e] SOMMITÀ

OGGETTI		NEMICI
Cuore piccolo	x1	nessuno
Kunai doppio	x1	
Potenziamento	x1	

In questa zona sono presenti i cavi elettrici, le pedane che cadono ed una parete mobile.

[7f] STANZA DIMENSIONALE

OGGETTI		NEMICI
nessuno		Shadow Master (boss)

* CODICI ACTION REPLAY *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere l'Action Replay, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
FF37E9:10	Si ottengono infiniti PV
FF37E3:32	Si ottengono infiniti Kunai
FF4165:1F	Si diviene intangibili
FF4165:01	Si diviene invincibili
FF00E7:01	Si ottiene il Potenziamento
FF415F:04	Il Ninjitsu Ikazuchi è sempre attivo
FF377C:00	Tenere premuto il pulsante C per eseguire infiniti Doppi Salti
FF37A6:01	Si inizia l'avventura dal Livello 2
FF37A6:02	Si inizia l'avventura dal Livello 3
FF37A6:03	Si inizia l'avventura dal Livello 4
FF37A6:04	Si inizia l'avventura dal Livello 5
FF37A6:05	Si inizia l'avventura dal Livello 6
FF37A6:06	Si inizia l'avventura dal Livello 7
FF4160:8B	Tenere premuto il pulsante C per aumentare l'altezza massima
FF4161:02	raggiungibile con il salto

* CODICI GAME GENIE *

Per utilizzare i seguenti codici è necessario possedere il Game Genie, una speciale cartuccia che permette di inserire codici per sbloccare oppure utilizzare cose che nel gioco non sempre sono ottenibili.

CODICE	EFFETTO
CJSA-EA7G	Si ottengono infiniti PV
AT1T-EA4E	Si ottengono infiniti Ninjitsu
AT3A-EA72	Si ottengono infiniti Kunai, ma non per la Pioggia di Kunai
AX6T-AA2E	Si ottengono infiniti Continue

LIVELLI

Inserendo i seguenti codici, non sarà possibile continuare l'avventura dopo aver perso tutte le vite. Ciò vale anche provando ad utilizzare il codice per i Continue infiniti.

Y2NA-DRJ2	Si inizia l'avventura dal Livello 2
APTT-ACD6	
Y2NA-DRJ2	Si inizia l'avventura dal Livello 3

APTT-AED6

Y2NA-DRJ2 Si inizia l'avventura dal Livello 4
APTT-AGD6

Y2NA-DRJ2 Si inizia l'avventura dal Livello 5
APTT-AJD6

Y2NA-DRJ2 Si inizia l'avventura dal Livello 6
APTT-ALD6

Y2NA-DRJ2 Si inizia l'avventura dal Livello 7
APTT-AND6

/-----\
| CURIOSITÀ |
\-----/

[@7CR]

=== INFORMAZIONI VARIE ===

- nella versione giapponese, il gioco è chiamato "The Super Shinobi" e non c'è alcun riferimento al numero 3, in quanto, secondo la trama della saga, questo gioco in realtà è il quarto capitolo. Nella versione americana invece il numero 3 è stato inserito poichè questo è il terzo capitolo della saga rilasciato per Sega Mega Drive.
- nella versione prototipo, all'inizio viene narrata la trama del gioco anzichè gli estratti del manuale dei ninja
- nella versione prototipo, alcuni nemici sono colorati in maniera diversa rispetto al prodotto finale
- nei file del gioco è presente un nemico, simile all'Assassino, che non viene utilizzato nella versione finale

=== COLONNA SONORA ===

Presso il Menù Options, alla voce BGM, è possibile riascoltare tutte le musiche di sottofondo presenti nel gioco. Le varie melodie sono:

01. He runs [Livello 1b]
02. Ninja soul [Livello 2b, 2c]
03. Shadows [scontro con Yagima, Gunship, Gun Mech e Dragon Mech]
04. Hassou! [scontro con i mini boss e Kabuki - 1]
05. Inner darkside [Livello 3a]
06. Shinobi walk [Livello 4b]
07. Rush and beat [Livello 5b, 5c, 5d, 5e]
08. Storm wind [presentazione del Livello]
09. Round clear [sconfiggendo un boss]
10. Wabi [perdendo tutte le vite]
11. Sabi [perdendo una vita]
12. Shinobi [schermata del titolo]
13. Getufu [schermata Continue]
14. Sakura [Finale]
15. Idaten [Livello 2a, 5a]
16. Game Over [fine partita]
17. Japonesque [Livello 1a, 6a]
18. Solitary [Livello 7a, 7b, 7c]

