

# Mega Man X FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Oct 22, 2012

This walkthrough was originally written for Mega Man X on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

## GUIDA A MEGA MAN X versione 1.0

gioco : MEGA MAN X  
sistema : Super Nintendo  
tipo : Azione - Piattaforme  
prodotto: CAPCOM

19/09/2012 ---> inizio stesura del documento  
22/10/2012 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

```
-----  
|PDpWriter |  
|Copyright 2012 Spanettone Inc |  
| |  
| http://spanettone.altervista.org |  
| |  
|ALL RIGHTS RESERVED |  
-----
```

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN X

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Azioni	[@3ZN]	
Oggetti	[@3GG]	
Il diario del Dr Cain	[@3DC]	
Consigli vari	[@3CV]	
=====	4) ARMI & POTENZIAMENTI	
Introduzione	[@4AP]	
Armi	[@4RM]	
Cuori.	[@4CR]	
Sub Tank.	[@4ST]	
Potenziamenti fisici.	[@4PF]	
Ordine di raccolta	[@4RD]	
=====	5) LIVELLI	
Introduzione	[@5LV]	
Prologo: Highway	[@5HW]	
Intermezzo	[@5MZ]	
Snow Mountain - Chill Penguin.	[@5CP]	
Power Plant --- Spark Mandrill	[@5SM]	
Gallery ----- Armored Armadillo	[@5AA]	
Ocean ----- Launch Octopus	[@5LO]	
Tower ----- Boomer Kuwanger	[@5BK]	
Forest ----- Sting Chameleon	[@5SC]	

Sky -----	Storm Eagle . . . . .	[@5SE]
Factory -----	Flame Mammoth. . . . .	[@5FM]
Recupero Oggetti . . . . .		[@5RC]
Base di Sigma 1 . . . . .		[@5S1]
Base di Sigma 2 . . . . .		[@5S2]
Base di Sigma 3 . . . . .		[@5S3]
Base di Sigma 4 . . . . .		[@5S4]

===== 6) NEMICI

Nemici . . . . .	[@6NM]
Altri pericoli. . . . .	[@6PR]

===== 7) MAPPA

Introduzione . . . . .	[@7MP]
Highway . . . . .	[@7HW]
Factory . . . . .	[@7FC]
Forest . . . . .	[@7FR]
Gallery . . . . .	[@7GL]
Ocean. . . . .	[@7CN]
Power Plant. . . . .	[@7PP]
Sky . . . . .	[@7SK]
Snow Mountain . . . . .	[@7SM]
Tower. . . . .	[@7TW]
Base di Sigma 1 . . . . .	[@7B1]
Base di Sigma 2 . . . . .	[@7B2]
Base di Sigma 3 . . . . .	[@7B3]
Base di Sigma 4 . . . . .	[@7B4]

===== 8) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi . . . . .	[@8TR]
Curiosità . . . . .	[@8CS]

CREDITS

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

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

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

MEGA MAN X è il primo capitolo di una nuova saga di Mega Man, il robottino più famoso della storia dei videogiochi.

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

|2) STORIA:| [@2ST]

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

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

Sono passati decenni da allora e intanto il mondo intero dimenticò il geniale inventore ed il suo prototipo. Durante gli scavi per la ricerca di fossili,



-----  
AZIONI

[@3ZN]  
-----

SPOSTARSI

[direzioni Destra e Sinistra]

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

SALTARE

[pulsante B]

'X' possiede una buona capacità di salto che gli consente di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia rimane sempre vulnerabile durante il volo perciò bisogna calcolare bene la traiettoria da eseguire. Mentre si è in volo, indipendentemente come, si può sempre modificare la traiettoria del salto, premendo Destra o Sinistra a seconda dei casi, ed è sempre possibile aprire il fuoco.

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

ARRAMPICARSI

[Su o Giù, in corrispondenza di una scala]

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

SCIVOLARE

[tenere premuta la direzione della parete]

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

SPARARE

[pulsante Y]

'X' è in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere





Gallery -----	Miniera	[Grande, x2]
Gallery -----	Uscita	[Grande]
Ocean -----	Fondale	[Grande]
Sky -----	Zona Elevatori	[Grande, x3]
Sky -----	Astronave	[Grande]
Base di Sigma 3 -	Corridoio	[Grande]
Base di Sigma 3 -	Zona sottomarina	[Grande, x2]
Base di Sigma 3 -	Trappole Laser	[Grande]

SFERA AZZURRA GRANDE (ripristina 8 tacche)

SFERA AZZURRA PICCOLA (ripristina 2 tacche)

Questi due oggetti hanno la funzione di ricaricare l'Arma attualmente equipaggiata da 'X'. Nel caso in cui essa contenga già il massimo dei colpi, le Sfere Azzurre ripristineranno i proiettili delle Armi che lo necessitano. Una volta riempito il caricatore di un'Arma si passerà a quello della successiva.

Dove si trovano

Sky -----	Astronave	[Grande]
Snow Mountain ---	Avamposti	[Grande]
Base di Sigma 3 -	Zona sottomarina	[Grande, x2]
Base di Sigma 3 -	Trappole Laser	[Grande]

VITA BONUS

Questo piccolo ritratto di 'X' aggiunge una vita bonus a quelle già in possesso del Robot. L'oggetto cambia il colore a seconda dell'Arma usata da 'X' ma il suo effetto rimane sempre inalterato. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trova

Factory -----	Settore minerario
Forest -----	Pendio
Sky -----	Torre di controllo
Sky -----	Cantiere
Base di Sigma 3 -	Trappole Laser

-----  
 IL DIARIO DEL DR. CAIN

[@3DC]  
 -----

Questo documento, presente sul manuale del gioco, fa da prologo alla trama:

8 aprile

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

9 aprile

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

10 aprile

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

13 aprile

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

14 aprile

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

15 aprile

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

22 novembre

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

3 gennaio

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

16 febbraio

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

16 maggio

"Sono passati due mesi da quando Sigma è a capo dei Maverick Hunter e, assieme alla sua squadra, è stato in grado di prevenire qualsiasi danno alla popolazione. Ora la gente inizia ad essere più tranquilla..."



Sono un po' preoccupato per 'X'. Non sembra sicuro del suo ruolo nella società, nè di quello che il Dr. Light aveva progettato per lui. Ma col tempo sono fiducioso che riuscirà a trovare la sua strada..."

4 giugno

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

\*\*\*\*\*

\* CONSIGLI VARI \*

[@3CV]

\*\*\*\*\*

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- Quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare vita e munizioni.
- Il Robot muore istantaneamente cadendo in un burrone oppure venendo a contatto con le spine, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Tenete sempre pronto il Super Colpo, in modo tale da utilizzarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Per non sprecare proiettili inutilmente, caricate la tecnica con l'X-Buster e poi equipaggiate l'Arma desiderata.
- Nella Schermata Armi è presente la voce "Escape Unit" tra le munizioni. Selezionandola all'interno di un Livello già completato in passato, tornerete alla schermata per scegliere la località da visitare. Usate questa abilità per uscire dal Livello una volta che avrete raccolto l'oggetto ricercato.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. 'X' non ottiene punti, esperienza nè si potenzia quando sconfigge un avversario. Affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ricaricarvi.
- Prima di entrare nella sala finale, eliminate i vari nemici per recuperare vita e munizioni. Contro i boss di fine Livello non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione.



.Super Colpo.

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

Le armi a disposizione di 'X' sono:

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

---

#### X-BUSTER

---

Dove si trova -: 'X' inizierà il gioco equipaggiando questa Arma

Numero colpi --: infiniti

Super Colpo ---: infiniti

Colore Robot --: blu

<> Boss vulnerabili <>

Wolf Sigma

Questa è l'arma predefinita del Robot. Possiede colpi infiniti ed una bassa potenza offensiva. Aprendo il fuoco, 'X' sparerà orizzontalmente un proiettile giallo inoltre sarà possibile eseguire raffiche di massimo tre colpi premendo ripetutamente il pulsante Y. L'X-Buster è l'unica arma che possiede tre livelli di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva: la cometa verde, l'onda azzurra ed i fasci porpora.

La cometa verde è un proiettile allungato con una potenza offensiva doppia rispetto al semplice proiettile giallo mentre l'onda azzurra invece è quattro volte più potente dello sparo di base. I fasci porpora hanno la caratteristica di generare anche uno scudo difensivo che protegge 'X' per un breve istante mentre la loro potenza offensiva è otto volte superiore a quella del proiettile giallo.

Tutti i Super Colpi del X-Buster sono in grado di continuare la propria corsa nel caso in cui distruggano uno o più nemici lungo il tragitto. Aprendo il fuoco mentre si usa lo Scatto, i proiettili gialli infliggeranno danni doppi ai nemici.

---

#### BOOMERANG CUTTER

---

Dove si trova -: sconfiggere Boomer Kuwanger al termine della Tower

Numero colpi --: 28

Super Colpo ---: 2 tacche

Colore Robot --: grigio

<> Boss vulnerabili <>

D-Rex  
Flame Mammoth  
Launch Octopus  
RT-55J  
Sting Chameleon

Quando si trova sul pavimento, 'X' scaglia in avanti un boomerang che si muove verso l'alto prima di tornare dal Robot. Questa arma possiede tre importanti caratteristiche: è in grado di oltrepassare gli ostacoli, consentendo ad 'X' di colpire nemici situati dietro le pareti o altro; se il boomerang non colpisce alcun bersaglio e torna dal Robot, la tacca del caricatore verrà ripristinata; infine l'arma è in grado di afferrare oggetti e consegnarli ad 'X' e ciò sarà molto utile per recuperare quelli che si trovano al di fuori della portata del Robot. Questa funzione di riporto avviene in automatico quando si ottiene un oggetto curativo eliminando il nemico con il Boomerang Cutter. 'X' è in grado di lanciare sino a tre boomerang alla volta. Usando quest'arma mentre si salta oppure mentre si scivola lungo una parete, la sua traiettoria sarà verso il basso anzichè verso l'alto.

Scagliando il Super Colpo del Boomerang Cutter, 'X' genererà grandi mezzelune verdi nelle quattro direzioni. Questi colpi possono attraversare gli ostacoli ma non torneranno dal Robot nè sono in grado di recuperare oggetti.

---

#### CHAMELEON STING

---

Dove si trova -: sconfiggere Sting Chameleon al termine della Forest  
Numero colpi --: 56  
Super Colpo ---: 4 tacche  
Colore Robot --: verde

<> Boss vulnerabili <>

Anglerge  
Rangda Bangda  
Storm Eagle

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

Il Super Colpo del Chameleon Sting concede al Robot otto secondi di completa invulnerabilità, utili per superare facilmente qualsiasi ostacolo o nemico. In questo stato neppure le spine potranno ferire 'X' che tuttavia potrà rimanere vittima delle cadute nei burroni. Mentre il Robot è invulnerabile, è possibile aprire il fuoco con il Chameleon Sting ma non è consentito cambiare arma. Per disattivare manualmente l'invulnerabilità, accedere alla Schermata Armi e selezionare un'altra tecnica.

---

#### ELECTRIC SPARK

---

Dove si trova -: sconfiggere Spark Mandrill al termine della Power Plant  
Numero colpi --: 28

Super Colpo ---: 2 tacche  
Colore Robot --: giallo

<> Boss vulnerabili <>  
Armored Armadillo  
Sigma

L'Electric Spark consiste in una piccola sfera porpora che, venendo a contatto con un ostacolo, si divide in due globi più piccoli che procedono lungo i due versi opposti in maniera parallela all'ostacolo. Questa arma è utile soprattutto per colpire i nemici che si muovono lungo le pareti verticali. 'X' è in grado di lanciare sino a tre sfere alla volta.

Usando il Super Colpo dell'Electric Spark, il Robot scaglia due colonne di energia, che si muovono orizzontalmente lungo i due versi opposti, in grado di superare ogni ostacolo e di travolgere qualsiasi cosa lungo il percorso. Questa tecnica è molto vantaggiosa quando si verrà circondati dai nemici.

---

#### FIRE WAVE

---

Dove si trova -: sconfiggere Flame Mammoth al termine della Factory  
Numero colpi --: variabile  
Super Colpo ---: 3 tacche  
Colore Robot --: rosso

<> Boss vulnerabili <>  
Chill Penguin

Il Robot produce una fiammata che rimane attiva sino a quando si tiene premuto il pulsante Y. Questa tecnica possiede una notevole potenza offensiva ma è utile solo sulla brevissima distanza, a causa del corto raggio d'azione della fiammata. La fiammata si disattiva automaticamente una volta che il Super Colpo è pronto. Il Fire Wave ha la capacità di distruggere le bombole di gas presenti presso lo Sky.

Il Super Colpo del Fire Wave consiste in un muro di fiamme che avanza in orizzontale sul pavimento. Questa tecnica possiede una buona potenza offensiva ed è utile per danneggiare i nemici mentre si avanza. Il muro di fiamme però non è in grado di oltrepassare gli ostacoli inoltre si interrompe non appena incontra un dislivello sul pavimento, perciò bisogna scegliere con attenzione il luogo dove eseguirlo. Per preparare il Super Colpo equipaggiando il Fire Wave è necessario consumare ben 6 tacche, perciò è consigliato caricarlo con un'altra arma e poi cambiarla con il Fire Wave non appena la tecnica sarà pronta.

---

#### HOMING TORPEDO

---

Dove si trova -: sconfiggere Launch Octopus al termine dell'Ocean  
Numero colpi --: 56  
Super Colpo ---: 3 tacche  
Colore Robot --: grigio chiaro

<> Boss vulnerabili <>  
Boomer Kuwanger

'X' spara un missile che si dirige automaticamente contro il nemico più vicino.

Nel caso in cui non ci siano obiettivi sullo schermo, il colpo viaggerà in linea retta oppure vagherà per qualche istante prima di scomparire. Questa arma è molto utile per avanzare facilmente tra i Livelli perchè consente di eliminare i nemici senza curarsi di prendere la mira per colpirli. Il Robot può sparare sino a due missili alla volta.

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

---

#### ROLLING SHIELD

---

Dove si trova -: sconfiggere Armored Armadillo al termine della Gallery  
Numero colpi --: 28  
Super Colpo ---: 2 tacche  
Colore Robot --: rosa

<> Boss vulnerabili <>  
Anglerge  
Launch Octopus  
Vile  
Wolf Sigma

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

Usando il Super Colpo del Rolling Shield, 'X' verrà circondato da una barriera protettiva e perderà la capacità di attaccare. La barriera non ha limiti di tempo e non consuma ulteriori munizioni mentre è attiva. Questa tecnica non protegge però dal contatto con le spine. Venendo a contatto con un nemico o un suo attacco, questi verrà danneggiato e la barriera si scioglierà in automatico. Per disattivare manualmente la tecnica, accedere alla Schermata Armi e selezionare un'altra arma.

---

#### SHOTGUN ICE

---

Dove si trova -: sconfiggere Chill Penguin al termine della Snow Mountain  
Numero colpi --: 28  
Super Colpo ---: 2 tacche  
Colore Robot --: celeste

<> Boss vulnerabili <>  
Bospider  
Spark Mandrill  
Velguarder

Il Robot spara un cristallo di ghiaccio che, dopo aver colpito un bersaglio, si divide in cinque cristalli più piccoli che si muovono diagonalmente in

direzione opposta rispetto a quella del proiettile iniziale. Grazie a questa caratteristica è possibile colpire i nemici alle proprie spalle sparando contro la parete verticale più vicina. 'X' può sparare un solo cristallo alla volta.

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

---

#### STORM TORNADO

---

Dove si trova -: sconfiggere Storm Eagle al termine dello Sky

Numero colpi --: 28

Super Colpo ---: 2 tacche

Colore Robot --: viola

<> Boss vulnerabili <>

Anglerge

Flame Mammoth

Thunder Slimer

Utuboros

'X' emette orizzontalmente un lungo tornado in grado di oltrepassare gli ostacoli. Questa tecnica possiede una potenza offensiva elevatissima ed è in grado di colpire ripetutamente i nemici, infliggendo loro danni gravissimi. Il Robot può sparare un solo tornado alla volta.

Il Super Colpo dello Storm Tornado consiste in un poderoso turbine verticale di breve durata in grado di oltrepassare gli ostacoli.

#####

# CUORI #

[@4CR]

#####

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

#### FACTORY

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

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

per recuperare l'oggetto con questo metodo.

#### FOREST

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

#### GALLERY

Il Cuore è presente nel Secondo binario. Superata la zona del carrello si arriva in un condotto al cui termine è situato un Mole Borer. Scivolare lungo la parete est e poi lasciarsi cadere il più a destra possibile, in modo tale da ritrovarsi davanti al Mole Borer. Iniziare subito a scappare da lui e lungo il percorso si troverà una sporgenza in alto dove è presente il Cuore. Rimbalzare sulle pareti per raggiungerlo, prima che il Mole Borer distrugga quella parte di soffitto.

In alternativa, ci si può lasciar cadere nel condotto rimanendo il più possibile sulla sinistra e poi eliminare il Mole Borer, colpendolo subito alle spalle con l'arma Fire Wave. Una volta sconfitto il nemico, si potrà raggiungere il Cuore con tutta calma.

#### OCEAN

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

#### POWER PLANT

L'oggetto si trova all'inizio della Zona Computer e per raccoglierlo bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe. In alto a destra è presente una piccola pedana dove è presente il Cuore. Per raggiungerla bisogna scivolare lungo la parete destra e, arrivati poco più in alto del disegno della corrente elettrica, premere assieme i pulsanti del Salto e dello Scatto. Mentre si è in aria, voltarsi verso destra e rimbalzare sul bordo della piccola pedana per salirci su e raccogliere il Cuore. Bisogna essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

#### SNOW MOUNTAIN

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

In alternativa, possedendo solamente il Fire Wave, salire a bordo della Power Armor, superare la prima cupola e posizionarsi sulla torretta alla sua destra. Da qui saltare in verticale e, mentre si è ancora in aria,



uscire dalla Power Armor e rimbalzare sulla parete per salire sulla sommità del traforo. Infine distruggere la cupola sulla destra con il Fire Wave.

#### SKY

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

#### TOWER

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

```
#####  
# SUB TANK #  
#####
```

[@4ST]

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

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

Un Sub Tank completamente pieno ripristina 14 punti vita. Una volta utilizzato, il contenitore viene svuotato del tutto, indipendentemente dai punti vita recuperati dal Robot. Riprendendo un'avventura tramite le password, i Sub Tank saranno risulteranno inizialmente vuoti.

#### a. Factory

Il Sub Tank è situato nel Settore minerario, e per raggiungerlo è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Arrivati in questa sezione, recarsi sulla pedana in alto a sinistra, dove è presente la Vita bonus. Da qui usare lo Scatto verso ovest e saltare sino a raggiungere la parete. Rimbalzare su di essa per distruggere i vari blocchi fragili e dietro di essi è presente una rientranza dove trovare il Sub Tank.

#### b. Gallery

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

#### c. Power Plant

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

c. Sky

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

#####

# POTENZIAMENTI FISICI #

[@4PF]

#####

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

I Potenziamenti fisici sono:

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

+++ POTENZIAMENTO PER LE GAMBE +++

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

La capsula si trova in Snow Mountain - Caverna ed è situata all'inizio di questa sezione, lungo il percorso, perciò è impossibile mancarla.

+++ POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA +++

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

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

+++ POTENZIAMENTO PER L'ELMO +++

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

La capsula è situata in Sky - Cantiere e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe e l'arma Fire Wave. All'inizio di questa zona è presente una parete alta e stretta. Dopo essere arrivati in cima ad essa, bisogna lasciarsi cadere verso destra, raggiungendo così un'ampia rientranza. Posizionarsi sul gradino in basso a sinistra e da qui usare lo Scatto verso est, saltando poi in direzione della sporgenza in alto a destra. Rimbalzare su di essa per raggiungere le bombole del gas presenti. Usare il Fire Wave per distruggerle ed entrare in una zona segreta dove è presente la capsula assieme ad alcuni blocchi dove testare il Potenziamento.

### +++ POTENZIAMENTO PER IL CANNONE +++

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

La capsula è situata nella Factory - Settore minerario, e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe e quello per l'Elmo. Nella parte iniziale di questa sezione è presente una lunga pedana. Da qui usare lo Scatto verso sinistra e saltare in direzione dei blocchi fragili che sporgono dal soffitto. Arrivati a contatto con essi, continuare subito a saltare per distruggerli tutti, entrando così in una zona segreta dove è presente la capsula.

In alternativa, se non lo si raccoglie nella Factory, è possibile ricevere questo Potenziamento da Zero, nella Base di Sigma 1 - Prigioni, dopo aver sconfitto Vile.

### +++ HADOKEN +++

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

guardando verso sinistra

```
| /
| / O-- + Pulsante Y
O O
```

guardando verso destra

```
| \
| \ --O + Pulsante Y
O O
```

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

La capsula dell'Hadoken è situata in Gallery - Uscita e compare solo dopo aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank e tutti gli altri Potenziamenti. All'interno della parte finale del Livello, bisogna salire a bordo del carrello e percorrere tutto il binario senza mai scendere. Giunti al termine della corsa, il carrello percorrerà una rampa per poi lanciarsi nel vuoto. Mentre si è ancora in aria, bisogna usare lo Scatto e saltare verso destra, in modo tale da raggiungere la parete per poi scalarla. In cima ad essa è presente la capsula.

Tuttavia può capitare di non trovare sulla sommità questo Potenziamento. Quando ciò accade, o si esce dal Livello per ricominciare dall'inizio (metodo più lungo), oppure ci si suicida gettandosi nel baratro oltre i binari per poi



Premendo START alla schermata del titolo comparirà il menù iniziale:

Game Start -: si comincerà una nuova avventura dall'inizio

Password ---: si potranno inserire password per riprendere l'avventura da un punto specifico. Al termine di ogni Livello, oppure perdendo tutte le vite, verrà mostrato sullo schermo la rispettiva Password. (usare i tasti direzionali per muovere il cursore e premere il pulsante Y per cambiare le cifre. Al termine dell'operazione selezionare "End" a fondo pagina.)

Options ----: qui è possibile

(Su e Giù muovono il cursore, Destra e Sinistra modificano le voci)

.cambiare i pulsanti	["Key Config"]
.Sparare	[Shot]
.Saltare	[Jump]
.Scatto	[Dash]
.Arma precedente	[Select_L]
.Arma successiva	[Select_R]
.Schermata Armi	[Menu]
.cambiare le impostazioni dell'audio	["Sound Mode"]
.scegliere tra Stereo e Monaural	
.riascoltare la colonna sonora del gioco	
.musiche	[BGM]
.effetti sonori	[S.E.]
.tornare al menu iniziale	[Exit]

=====

PROLOGO: Highway

[@5HW]

=====

#### ATTENZIONE:

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

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

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

18 settembre, 20XX

Thomas Light

NEMICI

Ball de Voux

Bee Blader

OGGETTI

(nessuno)

Bomb Been  
Crusher  
Gun Volt  
Jamminger  
Road Attacker  
Spiky  
(Boss) Vile

---

### Strada

---

Una volta iniziata l'avventura vi ritroverete su una strada trafficata. I vari veicoli sullo sfondo non potranno interagire con voi e viceversa, perciò non curatevi della loro presenza. Caricate subito il Super Colpo e rilasciatelo contro lo Spiky che comparirà a breve. Più avanti è presente un Gun Volt. Questo nemico è molto resistente ed è in grado di colpire dalla lunga distanza. Aprite subito il fuoco contro di lui, non appena appare sullo schermo, ed usate il Salto per schivare i suoi attacchi.

Raggiungete la zona successiva dove incontrerete i Crusher. Questi automi possiedono un maglio chiodato in grado di distruggere il pavimento perciò più tempo saranno attivi, maggiori danni potranno infliggere alla località. Per questo motivo bisogna abatterli il prima possibile, prima che producano voragini non superabili saltando. Proseguite eliminando i vari Crusher sino ad incontrare poi due Gun Volt.

---

### Agguato aereo

---

Arrivati in corrispondenza di un camion arancione danneggiato, il cielo si farà leggermente più scuro. Proseguendo verso destra comparirà un Bee Blader. Questa grossa ape meccanica è in grado di lanciare missili, aprire il fuoco con la mitragliatrice e generare altri nemici, i Ball de Voux. Per sconfiggerla facilmente, usate soprattutto i Super Colpi del X-Buster mentre saltate, in modo tale da distruggere anche gli eventuali Ball de Voux che questo nemico potrebbe generare. Man mano che il Bee Blader viene colpito, questi avanzerà lentamente verso sinistra, riducendo il vostro spazio di manovra. Una volta sconfitto, il nemico cadrà sul pavimento, distruggendolo. Quando ciò accade non posizionatevi al di sotto del Bee Blader perchè perdereste istantaneamente una vita.

Scalate il pilone sulla destra e più avanti troverete un'apertura nel pavimento. Scivolate lungo la trave per raggiungere nella parte bassa dello schermo un Globo Arancione grande ed uno piccolo, prima di proseguire verso est. Eliminate i Ball de Voux prima di affrontare un altro Bee Blader. Ripetete la stessa strategia usata in precedenza per sconfiggerlo.

---

### Macerie

---

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

Ora dovrete affrontare i Jamminger. Questi nemici volanti non faranno altro che venirvi incontro perciò, prima di saltare da una piattaforma all'altra,

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

---

Astronave

---

Arriverete in una zona dove sono presenti dei distributori celesti. Andando più avanti calerà dall'alto la Death Rogumer, l'astronave madre dei Maverick, che vi lancerà contro i Road Attacker. Posizionatevi sotto la rampa da cui partono i nemici, in modo tale che non vi atterrino sopra, e da qui usate il Super Colpo per eliminarli facilmente. Dopo aver sconfitto tre Road Attacker, arriverà Vile a bordo di una Power Armor.

\*\*\* VILE \*\*\*

Questo scontro non si può vincere in alcun modo, perciò rimanete immobili e fatevi colpire dal boss sino a quando non partirà il filmato.

|| \*Vile tiene prigioniero 'X' nella mano della sua Power Armor\*  
|| VILE: Tu, inutile ammasso di rottami, pensavi davvero di poter sconfiggere  
|| me?  
||  
|| \*Un potente colpo viene scagliato da sinistra, distruggendo il braccio  
|| della Power Armor, liberando così 'X'. Zero fa la sua comparsa e Vile  
|| fugge a bordo della Death Rogumer.\*  
||  
|| 'X': Temo di non essere abbastanza potente per sconfiggerlo...  
||  
|| ZERO: 'X', non potevi pretendere di sconfiggerlo: Vile è stato progettato  
|| per essere una macchina da guerra. E ricordati che devi ancora raggiungere  
|| la piena potenza. Se sarai in grado di utilizzare tutte le funzioni per  
|| cui sei stato progettato, potrai diventare molto più forte...  
|| Potresti anche diventare potente quanto me. Andrò in avanscoperta e  
|| raccoglierò quante più informazioni possibili sulla fortezza di Sigma.  
|| Ci reincontreremo là. A presto. 'X', so che puoi farcela.

=====  
Intermezzo

[@5MZ]  
=====

Ora apparirà la schermata generale delle località:

	Launch	Chill	
**STAGE**	Octopus	Penguin	**MAP**
	•Ocean	•Snow M.	

-----  
Armored |::::::::::::::::::::::::::| Flame  
Armadillo |::::::::::::::::::::::::::| Mammoth  
•Gallery |::::::::::::::::::::::::::| •Factory  
-----|::::::::::::::::::::::::::|-----  
Storm |::::::::::::::::::::::::::| Boomer  
Eagle |::::::::::::::::::::::::::| Kuwanger  
•Sky |::::::::::::::::::::::::::| •Tower





Armor Soldier  
Axe Max  
Batton Bone  
Bomb Been  
Flammingle  
Jamminger  
Ray Bit  
Snow Shooter  
Spiky  
Tombot

Potenziamento per le Gambe  
Power Armor  
Shotgun Ice

---

### Campo innevato

---

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

---

### Bunker

---

All'ingresso sarete accolti da un Batton Bone. Questi pipistrelli sono deboli e vi verranno costantemente incontro, perciò eliminateli subito non appena si staccano dal soffitto. Scendete lungo le rampe e seguite il percorso sino ad incontrare gli Spiky. Ora dovrete risalire la struttura rimbalzando sulle pareti e raggiungendo le rampe successive. Prima di passare al piano superiore, assicuratevi che non ci siano nemici presenti, in modo tale da poter saltare in tutta tranquillità. Infine scalate il condotto per raggiungere la sezione successiva.

---

### Caverna

---

Oltre la rampa troverete la capsula per il POTENZIAMENTO PER LE GAMBE.

|| Dr.LIGHT: E così sei arrivato... 'X', ti ho dato la possibilità di scegliere  
|| la tua strada da intraprendere per la vita, ed ho sperato che il mondo ti  
|| ti concedesse la possibilità di scegliere una vita pacifica. Ma ora pare  
|| che tu sia destinato a combattere. Poichè ho pensato che il mondo potesse  
|| avere bisogno di un nuovo eroe, ho nascosto capsule come queste. Se sarai  
|| in grado di trovarle, potrai accrescere i tuoi poteri molto più di quanto  
|| il mondo possa immaginare. Ora entra in questa capsula per ricevere il  
|| sistema di accelerazione per aumentare la tua velocità. Buona fortuna, 'X'!

Dopo averlo ricevuto, sarete in grado di eseguire lo Scatto. Preparate il Super Colpo e avanzate verso destra, saltando di pedana in pedana ed aprite il fuoco contro i Jamminger, per non farvi ostacolare durante i salti. Nell'ultimo tratto incontrerete anche i Flammingle. Questi nemici necessitano di molto tempo tra un attacco e l'altro, perciò potrete eliminarli in tutta calma. Fatevi strada tra gli avversari sino ad uscire dalla struttura.

---

### Avamposti

---

Oltrepassate la torretta e alla sua destra troverete una POWER ARMOR. Salite a bordo del veicolo ed utilizzatelo per abbattere la cupola al termine della

pedana per impedire che dall'edificio fuoriescano i Tombot. Proseguite saltando da una piattaforma all'altra, distruggendo le varie libellule, sino ad incontrare un Armor Soldier. Per sconfiggere facilmente questo nemico potrete colpirlo ripetutamente con i pugni del veicolo oppure attaccarlo fino a farlo cadere in un burrone.

Dopo averlo eliminato incontrerete una torretta che la Power Armor non può superare saltando perciò, nel caso siate ancora a bordo, dovrete scendere dal veicolo e proseguire a piedi. Scalate la parete successiva e sulle pedane verrete attaccati dalle valanghe causate dallo Snow Shooter. Distruggete le grandi palle di neve con il Super Colpo e avvicinatevi molto al meccanismo verde: in questa maniera questi smetterà di attaccarvi e lo potrete eliminare facilmente. Scalate la montagna così facendo sino a raggiungere la stanza del boss.

\*\*\* CHILL PENGUIN \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Testata	6	3
Chameleon Sting	32				Statue	4	2
Electric Spark	32	16			Blocchi	2	1
Fire Wave	11	8			Soffio	-	-
Homing Torpedo	32	16			Tormenta	-	-
Rolling Shield	32	16					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

#### ATTACCHI

##### 1. Testata

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

##### 2. Statue di ghiaccio

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

##### 3. Blocchi di ghiaccio

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

##### 4. Soffio congelante

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

direzioni per liberarsi dal ghiaccio.

#### 5. Tormenta

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

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

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

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SHOTGUN ICE.

=====

POWER PLANT - Spark Mandrill

[@5SM]

=====

#### NEMICI

Ball de Voux  
Flammingle  
Gun Volt  
Hotarion  
Mega Tortoise  
Rush Roder  
Thunder Slimer  
Turn Cannon

#### OGGETTI

Cuore  
Electric Spark

\_\_\_\_\_

#### Tubi

\_\_\_\_\_

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

\_\_\_\_\_

#### Corridoio

\_\_\_\_\_

Lungo questo tratto l'illuminazione si abbasserà e quindi si dovrà essere più cauti del normale. Qui si incontreranno gli Hotarion, pesci volanti che

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

---

### Serpentina

---

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

Dopo averlo sconfitto uscite da destra e superate le varie pareti lungo il tragitto. In questo tratto incontrerete i Rush Roder. Attaccateli con un Super Colpo per farli sbandare e poi eliminateli in tutta calma. Agganciatevi al soffitto e al pavimento invece sono presenti i Turn Cannon, in grado di sparare in varie direzioni: attendete che aprano il fuoco lungo le diagonali e colpiteli ripetutamente per distruggerli. Proseguite verso destra sino a raggiungere la sezione successiva.

---

### Zona Computer

---

Qui dovrete affrontare una Mega Tortoise. Per eliminarla facilmente preparate il Super Colpo ed attaccatela con esso dalla distanza, avvicinandovi poco alla volta, in modo tale da evitare i Missili che vi scaglierà. Una volta eliminata, raggiungete la parete ad est e, su una piccola pedana in cima, è presente un CUORE. Per raccogliero dovrete scivolare lungo la parete e, arrivati poco più in alto del disegno della corrente elettrica, premere assieme i pulsanti del Salto e dello Scatto. Mentre siete in aria, voltatevi verso destra e rimbalzate sul bordo della piccola pedana per salirvi su e raccogliere l'oggetto. Dovrete essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e rapidi nel rimbalzare perchè il lasso di tempo utile per farlo è molto breve.

Scendete lungo le scalette, facendovi strada tra i due Rush Roder, e poi occupatevi della coppia di Mega Tortoise situata più avanti. Risalite il percorso e, come già accaduto nel Corridoio, le luci si abbasseranno. Usate la stessa strategia attuata in precedenza ed avanzate aprendo costantemente il fuoco per eliminare gli eventuali Hotarion che compariranno da destra. Sulle varie pedane incontrerete anche due Ball de Voux ed infine entrerete nella stanza del boss.

\*\*\* SPARK MANDRILL \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Carica	6	3
Chameleon Sting	32				Pugno	6	3
Electric Spark	32	16			A.picchiata	6	3
Fire Wave	32	16			Sfere	4	2
Homing Torpedo	32	16					

Rolling Shield	32	32
Shotgun Ice	11	8
Storm Tornado	32	16

## ATTACCHI

### 1. Carica

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

### 2. Pugno

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

### 3. Attacco in picchiata

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

### 4. Sfere elettriche

Spark Mandrill colpisce il pavimento generando due sfere di energia che viaggiano lungo le pareti della stanza in direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutto il perimetro dello schermo. Per schivarla bisogna oltrepassare le sfere con un salto, nel caso il Robot sia sul pavimento; oppure lanciarsi verso l'interno della stanza se 'X' si trova lungo la parete. Le sfere si esauriscono dopo aver percorso tutto il perimetro della stanza.

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

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

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma ELECTRIC SPARK.

## NEMICI

Batton Bone  
Batton M-501  
Dig Labour  
Metal Wing  
Mettool C-15  
Mole Borer  
Flammingle  
Spiky

## OGGETTI

Cuore  
Rolling Shield  
Sub Tank

---

### Ingresso

---

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

---

### Miniera

---

Anzichè lasciarvi cadere, scivolote lungo la parete sinistra e rimbalzate continuamente su di essa, rimanendo fuori dalla portata del Mole Borer. Questo nemico è molto resistente e può uccidervi all'istante nel caso in cui veniate a contatto con le sue spine. Attendete che il nemico sia uscito dallo schermo e poi raccogliete il SUB TANK nell'angolo in basso a sinistra. Nel caso in cui non riusciate ad evitare il Mole Borer, dovrete necessariamente scappare da lui sino a quando il nemico non cadrà sulle spine situate più avanti.

Proseguite all'interno della miniera, eliminando i vari Batton Bone fino ad incontrare i Mettool C-15. Questi piccoli nemici con il casco sono vulnerabili solo quando mostrano gli occhi, perciò caricate il Super Colpo e rilasciatelo non appena essi si muovono. Attraverso il percorso noterete in alto due Globi Arancioni grandi che però non potete raggiungere per ora. Superate le prime spine, facendovi strada tra i Batton Bone ed i Mettool C-15 e, dopo aver oltrepassato le seconde, incontrerete anche uno Spiky. Avanzate verso destra e scalate la parete per iniziare la sezione successiva.

---

### Secondo binario

---

Anche qui è presente un carrello. Usatelo per attraversare rapidamente la sezione ed eliminare i Dig Labour. I minatori meccanici sono nemici abbastanza fastidiosi perchè non è sempre semplice evitare il loro piccone. Nel caso in cui lo affrontaste a piedi, attaccatelo dalla distanza. Saltate dal carrello solo quando urterà una parete situata accanto alle spine e fate attenzione ai tre Batton Bone in agguato sul soffitto.

Arrivati al condotto verticale, scivolote lungo la parete est e poi lasciatevi cadere il più a destra possibile, in modo tale da ritrovarvi davanti al Mole Borer. Iniziate subito a scappare da lui, aiutandovi anche con lo Scatto, e lungo il percorso troverete una sporgenza in alto dove è presente il CUORE. Rimbalzate sulle pareti per raggiungerlo, prima che il Mole Borer distrugga quella parte di soffitto. Attendete che il nemico vi superi, uscendo dallo schermo, poi scendete e proseguite il cammino. Superate la coppia di spine per

entrare nell'ultima sezione del Livello.

## Uscita

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

\*\*\* ARMORED ARMADILLO \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	32	32	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Carica	6	3
Chameleon Sting	32				Esplosione	6	3
Electric Spark	11	6			Globi	4	2
Fire Wave	.	16			Difesa	-	-
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	.	16					

## ATTACCHI

### 1. Carica

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

### 2. Esplosione

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

### 3. Globi di energia

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

### 4. Difesa

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

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

Possedendo l'Electric Spark, colpitelo con questa tecnica ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo danni ingenti. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. Attendete che l'effetto svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma ROLLING SHIELD.

=====

OCEAN - Launch Octopus	[@5LO]
------------------------	--------

=====

NEMICI	OGGETTI
Amenhopper	Cuore
Anglerge giallo	Homing Torpedo
Anglerge porpora	
Cruiziler	
Gulpfer	
Mega Tortoise	
Sea Attacker	
Sky Claw	
Utuboros	

-----

Costa

-----

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

-----

Fondale

-----

Seguite la costa per arrivare sul fondo del mare. Rimanendo sottacqua, i vostri salti raggiungeranno un'altezza maggiore del normale: sfruttate questa possibilità per schivare agevolmente gli ostacoli. Dal fondale appariranno i Sea Attacker, anticipati dalla comparsa di bolle d'aria che si alzano dal basso. Per eliminarli facilmente preparate il Super Colpo e rilasciatelo non appena i nemici compaiono dal fondale, prima che possano lanciarsi in avanti.

Oltrepassate le varie spine sino a quando comparirà l'Anglerge giallo. Allontanatevi il più possibile da lui ed attaccatelo ripetutamente. Quando sta per lanciare le torpedini, preparate il Super Colpo e rilasciatelo per distruggerle, in modo tale da diminuire il numero di ostacoli da evitare. Allontanatevi dal nemico quando cerca di risucchiarvi e continuate ad attaccarlo sino a distruggerlo.

Superate le spine successive per incontrare i Gulpfer. Questi pesci sono in grado di ingoiare 'X' e causargli danni gradualmente. Quando ciò accade, aprite il fuoco ripetutamente per distruggerli dall'interno. Proseguite sino ad incontrare un secondo Anglerge, questa volta di colore porpora. Lo scontro è simile al precedente con l'unica differenza che questa volta saranno presenti anche le spine sul fondo del mare e l'Anglerge porpora è in grado anche di allontanarvi da lui. Aprite il fuoco costantemente contro il nemico e muovetevi di conseguenza verso destra o sinistra, a seconda che lui vi allontani o vi avvicini, per non cadere sulle spine.



Nella zona accanto sono presenti sul fondale delle turbine che generano correnti ascensionali. Saltateci dentro per uscire dall'acqua e raggiungere la struttura superiore, dove è presente un Globo Arancione grande.

---

#### Macerie

---

Avanzate lungo il fondale sino a quando nel mare non compariranno bombe di profondità. Utilizzate la turbina accanto alle spine per raggiungere la superficie e salire a bordo del Cruilizer. Questo nemico non causa danni venendoci a contatto. Una volta arrivati a bordo, posizionatevi il più possibile sulla sinistra ed aprite il fuoco contro il globo luminoso montato sul Cruziler, il suo unico punto vulnerabile. Dopo essere stato distrutto, il nemico distruggerà le spine situate sul fondale, liberando l'accesso per la Caverna.

---

#### Caverna

---

Raggiungete il fondo della sezione ed entrate nella zona con le spine dove affronterete l'Utuboros. Questo nemico non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. Subirete danni solo venendo a contatto con la testa oppure con la coda del nemico, che sono anche gli unici suoi punti vulnerabili. Per eliminare questo nemico rimanete nella parte bassa dello schermo ed aprite il fuoco contro di lui quando si trova all'altezza adatta. In alternativa saltategli in groppa ed attaccatelo alla testa quando nuota verso l'alto, oppure alla coda quando si muove verso il basso. Dopo averlo sconfitto proseguite verso destra per trovare nella saletta accanto il CUORE.

Infine scalate nuovamente il condotto aperto dal relitto del Cruziler per tornare nella sezione precedente.

---

#### Macerie

---

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

\*\*\* LAUNCH OCTOPUS \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			Missili	2	1
Chameleon Sting	32				Piranha	2	1
Electric Spark	32	16			Turbine	gr	gr
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	11	11					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

#### ATTACCHI

##### 1. Missili

Launch Octopus scaglia dalle sue spalle due serie da tre missili ognuna.

Questi viaggiano orizzontalmente e lungo le diagonali con una discreta velocità. Per schivare questo attacco bisogna oltrepassare i missili con un salto oppure posizionarsi il più lontano possibile dal boss. Così facendo, il Robot si ritroverà in una zona non coperta dai colpi nemici, i quali lo supereranno senza danneggiarlo. È possibile distruggere i Missili usando le varie armi di 'X'.

## 2. Piranha

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

## 3. Turbine

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

Il Launch Octopus è un polipo meccanico dotato di lunghi tentacoli. Si muove compiendo alti balzi con discreta velocità ed è molto aggressivo. Dovete rimanere sempre il più lontano possibile da lui ed attaccarlo di continuo dalla distanza. La tecnica più pericolosa a disposizione del boss sono i Piranha poichè sono difficili da schivare. Per questo motivo, soprattutto quando Launch Octopus si avvicina, smettete di attaccare e caricate il Super Colpo, in modo tale da rilasciarlo non appena il boss scaglia i Piranha.

Usando il Rolling Shield, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire saranno i Missili.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma HOMING TORPEDO.

=====

TOWER - Boomer Kuwanger

[@5BK]

=====

### NEMICI

Dodge Blaster  
Hoganmer  
Jamminger  
Ladder Yadder  
Mega Tortoise  
Ray Trap  
Sine Faller  
Slide Cannon  
Turn Cannon

### OGGETTI

Boomerang Cutter

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

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

---

#### Condotto spinoso

---

Questo lungo camino è ricoperto di spine lungo le pareti che non vi causeranno morte immediata bensì danni ingenti. Una volta saliti a bordo dell'elevatore, questi inizierà a muoversi verso l'alto. Lungo il percorso dovrete evitare di farvi schiacciare dalle pedane spinose, che vi elimineranno istantaneamente, inoltre dovrete fare attenzione all'arrivo dei Jamminger. Equipaggiatevi con l'Homing Torpedo, in modo tale da non dovervi preoccupare di mirare contro i nemici, ed utilizzate lo Scatto per schivare facilmente le pedane. Al termine del condotto procedete verso destra.

---

#### Zona esterna

---

In questa sezione affronterete due tipi di nemici lungo la scalata. I Ladder Yadder, semplici lucertole che si muovono solamente lungo le scale, e gli Slide Cannon. Questi ultimi sono montati sulle varie pedane retrattili. Una volta comparsi sullo schermo, questi nemici aprono il fuoco una sola volta prima di rientrare nella parete, perciò avrete poco tempo per attaccarli con il Super Colpo. Iniziate la scalata e distruggete il primo Slide Cannon. Al piano superiore invece limitatevi ad eliminare il Ladder Yadder per poter utilizzare la scala. Proseguite la scalata, occupandovi dei vari nemici, sino a quando non troverete il Cuore. Per ora ignoratelo perchè non siete in grado di raccogliarlo ed entrate nella sezione successiva.

---

#### Reattore

---

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

\*\*\* BOOMER KUWANGER \*\*\*

X-Buster	32	16	11	11	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			Lancio	4	2
Chameleon Sting	32				Boomerang	2	1
Electric Spark	32	16			T.trasporto	-	-
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	11	8					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

## ATTACCHI

### 1. Lancio

Boomer Kuwanger scatta verso 'X', lo afferra con le sue corna e lo scaglia violentemente contro il soffitto. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss con il salto quando si trova ancora in fase di scatto.

### 2. Boomerang

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

### 3. Teletrasporto

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

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

Usando l'Homing Torpedo, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma, non dovrete più curarvi del Teletrasporto poiché i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma BOOMERANG CUTTER.

=====

FOREST - Sting Chameleon

[@5SC]

=====

## NEMICI

Amenhopper  
Armor Soldier  
Axe Max  
Crag Man

## OGGETTI

Chameleon Sting  
Cuore  
Potenziamento per la Corazza  
Power Armor

Creeper  
Hoganmer  
Iworm  
Jamminger  
Mad Pecker  
Planty  
RT-55J

Vita bonus

---

### Bosco

---

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

---

### Caverna

---

Mentre state ancora scivolando, troverete sulla parete destra una colonna di blocchi fragili. Rimbalzate su di essi per distruggerli tutti ed atterrate sul gradino in basso. Da qui usate lo Scatto verso est e saltate per raggiungere la sporgenza in alto a destra, dove è situato il CUORE. Grazie alla presenza dell'acqua, 'X' arriverà con il salto ad un'altezza tale da atterrare sulla sporgenza. Per tornare indietro, usate lo Scatto verso sinistra e poi saltate, in modo tale da raggiungere il lato est del gradino per poi rimbalzarvi sopra.

Tornate alla piccola rampa marrone e da qui usate lo Scatto verso destra e saltate in direzione della parete in alto. Dopo averla scalata, in cima affronterete l'automa RT-55J. L'unico suo punto vulnerabile è la sua piccola testa. Rimanete lontani dal nemico, in modo tale da non farvi afferrare dalla tenaglia e saltate per colpirlo ripetutamente alla testa. RT-55J tenderà a lanciarsi contro di voi con i suoi balzi, perciò dovrete passare sotto il nemico, usando anche lo Scatto se necessario, mentre questi è ancora in aria. RT-55J possiede un'enorme quantità di vita e l'arma migliore per abbatterlo è il Boomerang Cutter. Una volta sconfitto apparirà la capsula del POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA.

|| Dr.LIGHT: Questa capsula contiene un nuovo tipo di corazza. Ridurrà i danni  
|| subiti del cinquanta per cento.

La parete sinistra andrà in pezzi e finalmente potrete esplorare la grotta sottostante. Al suo interno cadranno costantemente blocchi dal soffitto, in grado anche di accumularsi e creare veri e propri muri. Abbatteteli con i proiettili e fate attenzione ai Crag Man. Questo nemico inizialmente rimarrà appeso al soffitto, camuffato da roccia. Una volta che vi avvicinerete, il nemico cadrà sul pavimento rivelando la sua vera forma. Preparate il Super Colpo, scagliatelo non appena il nemico mostra il suo vero aspetto e continuate ad attaccare prima che il Crag Man passi all'offensiva. Fatevi strada tra questi nemici sino ad uscire dalla grotta.

---

### Pendio

---

Lungo il percorso incontrerete sui tronchi dei picchi meccanici, i Mad Pecker. Questi nemici non si spostano mai dalla pianta e generano continuamente dei piccoli vermi verdi, i Creeper. Per eliminarli potete colpirli alle spalle

oppure ignorarli e proseguire tranquillamente visto che i Mad Pecker non si cureranno di voi. Fate attenzione ai Planty e, una volta giunti alla collina, eliminate oppure ignorate l'Hoganmer e raccogliete la VITA BONUS nella rientranza in alto. Superate la discesa per trovare una POWER ARMOR ed infine raggiungere l'ultima sezione del Livello.

---

## Palude

---

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

\*\*\* STING CHAMELEON \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	11	8			Lingua	4	2
Chameleon Sting	32				Pioggia	2	1
Electric Spark	32	16			Aculei	2	1
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

## ATTACCHI

### 1. Lingua

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

### 2. Pioggia

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

### 3. Aculei

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

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

Usando il Boomerang Cutter, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre cadrà sempre sul pavimento. Sfruttate al massimo il raggio d'azione di questa arma, in modo tale che Sting

Chameleon non vi cada addosso dopo essere stato colpito, ed attaccatelo soprattutto quando cerca di agganciarsi al soffitto.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma CHAMELEON STING.

=====

SKY - Storm Eagle

=====

[@5SE]

NEMICI

Ball de Voux  
Death Rogumer  
Flamer  
Gun Volt  
Hoganmer  
Lift Cannon  
Mettool C-15  
Sky Claw

OGGETTI

Cuore  
Storm Tornado  
Sub Tank  
Vita bonus

-----

Zona Elevatori

-----

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

-----

Torre di controllo

-----

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

-----

Cantiere

-----

Scalate il lungo traliccio e proseguite verso la zona superiore, poichè in quella inferiore per ora non potrete fare nulla. Eliminate gli Sky Claw e raggiungete la parte superiore per raccogliere sulla sinistra una VITA BONUS. Seguite il percorso verso sud est, ignorando i vari Mettool C-15, e fatevi strada tra gli Sky Claw ed i Ball de Voux.

-----

Astronave

-----

Percorrete tutto il pavimento e saltate sulle pedane. Queste cadranno nel vuoto pochi istanti dopo che vi atterrerete sopra, perciò siate rapidi a saltare da una all'altra, sino a salire a bordo della Death Rogumer. L'astronave madre è armata con due grossi cannoni. Distruggeteli aprendo il fuoco dalla distanza e, dopo averlo fatto, non seguite il percorso sino alla porta che conduce al boss. Procedete invece verso destra e, cadendo all'altezza del reattore, troverete sull'ala viola un Globo Arancione grande ed una Sfera Azzurra grande. Da qui poi saltate sulla pedana blu a sinistra per iniziare lo scontro con il boss.

\*\*\* STORM EAGLE \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			Picchiata	4	2
Chameleon Sting	11				Pulcini	1	1
Electric Spark	32	16			Tornado	-	-
Fire Wave	32	16			Ala	-	-
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

#### ATTACCHI

##### 1. Attacco in picchiata

Storm Eagle vola nel cielo e si lancia diagonalmente in picchiata. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi dalla traiettoria del boss, sfruttando anche lo Scatto se necessario. Storm Eagle può eseguire diverse picchiate in successione.

##### 2. Pulcini

mentre è in volo, Storm Eagle genera un uovo dal quale fuoriescono quattro pulcini che volano orizzontalmente. Questo attacco non è molto rapido inoltre è possibile distruggere i nemici con le armi. Usando il Super Colpo si potranno eliminarli tutti con un solo attacco.

##### 3. Tornado

quando è a terra, Storm Eagle emette orizzontalmente un lungo tornado. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via.

##### 4. Colpo d'ala

mentre è a terra Storm Eagle sbatte le sue ali creando una corrente d'aria. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via. Questo è il primo attacco eseguito dal boss all'inizio dello scontro.

Storm Eagle è una grande aquila meccanica. Non è molto rapida nel muoversi, nè particolarmente aggressiva. Affronterete questo boss a bordo della Death Rogumer e qui non ci saranno pareti o soffitti da sfruttare, inoltre dovrete fare attenzione a non cadere dall'astronave. All'inizio della battaglia, aprite subito il fuoco verso il boss e non fatevi spingere via dal Colpo d'ala. Una volta che questi inizierà a volare, preparate il Super Colpo per poi usarlo contro i Pulcini, oppure contro Storm Eagle mentre esegue l'Attacco in picchiata. Quando invece il boss tornerà sull'astronave, avvicinatevi il più



possibile a lui ed attaccatelo ripetutamente, facendo attenzione a non farvi allontanare troppo dal Tornado. Controllate bene la posizione in cui atterra Storm Eagle, in modo tale da non permettergli di chiudervi in un angolo per poi farvi cadere dall'astronave spingendovi via da lui.

Usando il Chameleon Sting, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma STORM TORNADO.

=====

FACTORY - Flame Mammoth

[@5FM]

=====

NEMICI

OGGETTI

Dig Labour

Cuore

Hoganmer

Fire Wave

Mettool C-15

Sub Tank

Rolling Gabyool

Vita bonus

Scrap Robo

Sky Claw

---

Zona di scarico

---

Avanzate verso destra sino a trovare i nastri trasportatori. Affrontando questo livello dopo aver sconfitto Chill Penguin, il metallo fuso presente sul fondo dello schermo sarà congelato e potrete camminarvi sopra senza subire danni.

In caso contrario non solo dovrete stare attenti a saltare da un nastro all'altro ma anche schivare i getti di metallo fuso che si alzeranno verticalmente. Sui nastri trasportatori vengono fatti cadere dall'alto innocui rottami dell'Utuboros e gli Scrap Robo. Questi ultimi, pur essendo danneggiati in modo molto grave, apriranno il fuoco dal loro occhio, perciò fate attenzione e colpiteli dalla distanza. Proseguite lungo il percorso eliminando anche lo Sky Claw e superate la seconda serie di nastri trasportatori. Prima di scendere lungo il condotto, troverete sulla sporgenza a destra un Globo Arancione grande.

---

Settore minerario

---

Saltate da una pedana all'altra, facendovi strada tra i vari Dig Labour, e rimanete sempre nella parte più bassa dello schermo. Giunti vicino alla parete destra, nel caso in cui il metallo sia solidificato, camminate su di esso e raccogliete il CUORE presente nell'angolo di sud est. Ora recatevi sulla pedana in alto a sinistra, dove sono presenti i Mettool C-15 ed una VITA BONUS. Da qui usate lo Scatto verso ovest e saltate sino a raggiungere la parete. Rimbalzate su di essa per distruggere i vari blocchi fragili e dietro di essi troverete una rientranza dove è situato il SUB TANK. Infine attraversate nuovamente la sezione sino ad uscire dal condotto a nord est.

---

Compattatori

---

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

rialzano.

## Tubi

Lungo il percorso dovrete schivare le gocce di metallo fuso che cadranno dall'alto ed i Rolling Gabyool. Questi piccoli automi verdi si limitano a ruotare attorno al tubo su cui sono agganciati perciò evitate di venirvi a contatto. In aggiunta, i Rolling Gabyool sono indistruttibili perciò non perdetevi tempo ad attaccarli. Salite sulla prima scala e proseguite verso destra. Arrivati alla seconda scala, lasciatevi subito cadere da essa per mandare a vuoto l'attacco dell'Hoganmer ed infine distruggerlo. Procedete lungo il percorso, rimanendo sempre nella parte più alta dello schermo ed infine raggiungete la stanza del boss.

\*\*\* FLAME MAMMOTH \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			L.fiamme	2	1
Chameleon Sting	32				Catrame	-	-
Electric Spark	32	16			Terremoto	-	-
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	16					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	11	8					

## ATTACCHI

### 1. Lanciafiamme

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

### 2. Catrame

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

### 3. Terremoto

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

Flame Mammoth è un grosso elefante meccanico. Si muove compiendo balzi e non è molto rapido, nè aggressivo. La sua stanza è più lunga di quella degli altri boss inoltre il pavimento è sostituito da un lungo nastro trasportatore che cambia verso ogni volta che Flame Mammoth alza le braccia in alto. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss rimanendogli a distanza. L'unico attacco a cui dovrete fare attenzione è il Terremoto perchè sarà in grado di paralizzarvi temporaneamente. Saltate non appena il boss sta per atterrare e continuate ad attaccare il boss da lontano.

Usando lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra

di vita per ogni colpo subito. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame, nè invertire il verso del nastro trasportatore.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma FIRE WAVE.

=====

RECUPERO OGGETTI

[@5RC]

=====

Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo.

|| \*Zero e 'X' si reincontrano\*

|| ZERO: Finalmente! Abbiamo trovato la fortezza di Sigma! Assaltiamola e

|| mettiamo fine alla sua guerra contro gli umani!

Ora nella schermata generale delle località sarà possibile selezionare l'angolo in basso a destra per accedere alla Base di Sigma. Prima di farlo però è consigliato esplorare nuovamente i Livelli precedenti per raccogliere i vari Potenziamanti rimasti. Per tornare alla schermata di selezione, usate l'Escape Unit dalla Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss del Livello.

Alcune località subiranno cambiamenti esplorandole dopo aver sconfitto determinati boss:

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

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

Power Plant --> Tornandoci dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, inoltre le scintille presenti nella prima sezione scompariranno.

OGGETTI

Cuore (x2)

Hadoken

Potenziamiento per l'Elmo

Potenziamiento per il Cannone

Sub Tank

-----

Power Plant: Tubi

-----

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

-----

Snow Mountain: Avamposti

-----

Tornati nella zona delle cupole, superate il traforo, scalate la parete sulla destra, da qui usate lo Scatto verso ovest e saltate per raggiungere la sommità

del traforo. Usando il Fire Wave potrete distruggere le cupole per trovare nella prima una Sfera Azzurra grande, mentre nella seconda è nascosto il CUORE.

---

Tower: Zona esterna

---

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

---

Sky: Cantiere

---

Grazie al Fire Wave ora potrete distruggere le bombole di gas. Dietro quelle presenti nella zona iniziale sono nascosti due Globi Arancioni grandi, mentre è presente una Vita bonus distruggendo le bombole situate vicino alle pedane dei Flamer.

All'inizio del Cantiere è presente una parete alta e stretta. Dopo essere arrivati in cima ad essa, lasciatevi cadere verso destra, raggiungendo così un'ampia rientranza. Posizionatevi sul gradino in basso a sinistra e da qui usate lo Scatto verso est, saltando poi in direzione della sporgenza in alto a destra. Rimbalzate su di essa per raggiungere le bombole del gas presenti. Usate il Fire Wave per distruggerle ed entrare in una zona segreta dove è presente la capsula del POTENZIAMENTO PER L'ELMO.

|| Dr.LIGHT: Questa capsula contiene un potenziamento per il tuo elmo che ti  
|| consentirà di abbattere alcuni soffitti con una testata.

---

Factory: Settore minerario

---

Nella parte iniziale di questa sezione è presente una lunga pedana. Da qui usate lo Scatto verso sinistra e saltate in direzione dei blocchi fragili che sporgono dal soffitto. Arrivati a contatto con essi, continuate subito a saltare per distruggerli tutti, entrando così in una zona segreta dove è presente la capsula del POTENZIAMENTO PER IL CANNONE.

|| Dr.LIGHT: Questa capsula contiene un meccanismo che migliorerà le capacità  
|| del tuo X-Buster. Potrai utilizzarlo con tutti i tipi di arma.

---

Gallery: Uscita

---

Prima di ottenere l'Hadoken dovrete aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank e tutti gli altri Potenziamenti. All'interno della parte finale del Livello, salite a bordo del carrello e percorrete tutto il binario senza mai scendere. Giunti al termine della corsa, il carrello salirà su una rampa per poi lanciarsi nel vuoto. Mentre siete ancora in aria, usate lo Scatto e saltate verso destra, in modo tale da raggiungere la parete per poi scalarla. In cima ad essa è presente la capsula dell'HADOKEN.

Tuttavia può capitare di non trovare sulla sommità questo Potenziamento. Quando ciò accade, o uscite dal Livello per ricominciare dall'inizio (metodo più lungo), oppure sarete costretti a suicidarvi, gettandovi nel baratro oltre i binari, per poi riprendere il gioco dalla zona del secondo Mole Borer (metodo più rapido ma più dispendioso in termini di vite da sacrificare).

|| Dr.LIGHT: Ti faccio dono di una tecnica speciale. Ora entra nella capsula,  
|| per favore.

=====

BASE DI SIGMA 1

[@5S1]

=====

NEMICI

OGGETTI

Ball de Voux  
Dodge Blaster  
Gun Volt  
Hoganmer  
Jamminger  
Mega Tortoise  
Mettool C-15  
Ray Trap  
Sine Faller  
Spiky  
Turn Cannon  
(Boss) Boomer Kuwanger  
(Boss) Bospider  
(Boss) Vile

Potenziamento per il Cannone

|| ZERO: Dividiamoci. Io andrò avanti per primo e terrò occupate le loro difese  
|| mentre tu entrerai di nascosto!

---

Strada

---

Eliminate le Mega Tortoise, utilizzando anche lo Storm Tornado per abatterle rapidamente e arrivate al bordo del percorso, dove sono presenti le pedane mobili. Equipaggiatevi con l'Homing Torpedo ed usatelo per distruggere i vari Jamminger che vi ostacoleranno tra un salto e l'altro. Fate attenzione mentre vi muovete tra una pedana e l'altra e raggiungete la sezione successiva.

---

Prigione

---

Distruggete i Turn Cannon e fatevi strada tra i Gun Volt ed i Ball de Voux. Salite le scale, eliminando i vari nemici ed in cima alla sezione compariranno Vile e Zero.

|| ZERO: Stai indietro, 'X'. Mi occuperò io di lui!  
|| \*Vile scappa via, inseguito da Zero\*

Entrate nella stanza accanto ed in quella successiva troverete Vile a bordo della sua Power Armor e Zero imprigionato in una cella.

|| VILE: 'X', fai quello che ti ordino oppure Zero sarà solo un ricordo!  
||  
|| ZERO: Non gli dare ascolto, 'X'! Non tirarti indietro e distruggilo!  
||  
|| VILE: Sogna pure, Zero! 'X' sa che non è in grado di sconfiggermi! Il mio  
|| mezzo corazzato è fin troppo potente per le sue armi anticate!

Così come accadde nel primo Livello del gioco, questo scontro non si può vincere in alcun modo, perciò rimanete immobili e fatevi colpire dal boss sino a quando non partirà il filmato.

|| \*Vile imprigiona 'X' in una gabbia energetica, mentre Zero si libera dalla  
|| cella e si aggrappa alle spalle del nemico.\*

|| ZERO: Forse..... ma io non sono ancora stato sconfitto!  
 ||  
 || \*Zero accumula energia e si autodistrugge, demolendo la Power Armor di  
 || Vile.\*  
 || VILE: Un tentativo inutile. Io non posso venire sconfitto così facilmente!  
 || Ora siamo rimasti solamente io e te, 'X'!  
 ||  
 || \*'X' si libera dalla gabbia energetica, recuperando tutta la vita persa.\*  
 || VILE: Ma che...!? Da dove proveniva quella energia?? A dire il vero non  
 || importa quanta tu ne possa assorbire, 'X', rimani sempre troppo debole!  
 || Preparati ad essere distrutto!

\*\*\* VILE \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	8	8	Contatto	8	4
Boomerang Cutter	16	11			Mine	4	2
Chameleon Sting	16				Gabbia	-	-
Electric Spark	16	6					
Fire Wave	17	ns					
Homing Torpedo	11	11					
Rolling Shield	8	8					
Shotgun Ice	16	4					
Storm Tornado	11	4					

#### ATTACCHI

##### 1. Mine

Vile salta in aria e rilascia una due mine che, a contatto con il pavimento, generano una coppia di globi che si muovono su di esso lungo le due direzioni. Questa tecnica è molto e per schivarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss ed oltrepassare i globi saltando.

##### 2. Gabbia energetica

Vile lancia una sfera contro 'X'. Nel caso in cui lo colpisca, il Robot rimarrà immobilizzato e indifeso per alcuni secondi. Subendo un attacco qualsiasi, 'X' si libererà dalla gabbia. Per schivare questa tecnica bisogna allontanarsi dal boss e oltrepassare la sfera con un salto.

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle. Inizialmente lo affronterete a bordo della Power Armor ed in questi casi non lo potrete danneggiare in alcun modo. Dopo il sacrificio di Zero inizierà lo scontro vero e proprio. Vile è rapido nei movimenti e molto aggressivo. La stanza dove lo affronterete non è provvista di pareti laterali ed inoltre il boss è in grado di uscire dallo schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Rolling Shield, causandogli così un danno pari a quattro tacche per ogni colpo subito. Il boss vi verrà spesso incontro correndo, e quindi dovrete essere rapidi nel saltare per oltrepassarlo. Nel caso in cui non riusciate a colpirlo con il Rolling Shield, utilizzate lo Storm Tornado oppure l'Homing Torpedo.

|| \*'X' si avvicina a Zero, moribondo.\*  
 || ZERO: 'X', sono ferito troppo gravemente... Il sistema di autoriparazione  
 || non è in grado di ripristinare tutti questi danni... La mia energia sta  
 || calando rapidamente... La tua forza è più grande di quanto avessi  
 || immaginato... Forse sei in grado di distruggere Sigma.  
 || \*Zero scompare.\*

Se non lo avete già raccolto in precedenza, Zero vi donerà ora il Potenziamento per il Cannone prima di sparire. Scalate la parete per entrare nella sezione

successiva.

---

### Corridoio Laser

---

Lungo il percorso troverete diversi Ray Trap ed i trampolini elastici. Venendo a contatto con questi ultimi, verrete lanciati verso l'alto e rischierete di attraversare le fotocellule, perciò evitateli il più possibile. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo contro l'Hoganmer, dopo aver evitato il suo attacco. Aiutatevi con lo Scatto per superare le fotocellule orizzontali.

Più avanti dovrete iniziare una scalata abbastanza ostica. I nemici presenti sono gli Hoganmer, i Dodge Blaster, ed i Sine Faller. I primi hanno la precedenza poichè sono posizionati sulle sporgenze. Preparate il Super Colpo dell'Electric Spark, saltate incontro a questo nemico e rilasciate la tecnica non appena questi sposta lo scudo. Per distruggere i Dodge Blaster ed i Sine Faller invece utilizzate l'Homing Torpedo. Le pareti da scalare sono piuttosto distanti tra di loro perciò, per spostarsi facilmente dall'una all'altra, premete assieme Salto e Scatto mentre rimbalzate. Arrivate in cima alla sezione per affrontare nuovamente Boomer Kuwanger.

### BOOMER KUWANGER

Usate l'Homing Torpedo ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma, non dovrete più curarvi del Teletrasporto poichè i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang.

---

### Reattore

---

In questa sezione affronterete i Jamminger, i Mettool C-15 e gli Spiky. Fatevi strada tra di loro utilizzando lo Storm Tornado e raggiungete la sala del boss.

\*\*\* BOSPIDER \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	8	4
Boomerang Cutter	32	16			Ragni	4	2
Chameleon Sting	32						
Electric Spark	32	16					
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	.					
Shotgun Ice	11	.					
Storm Tornado	32	16					

### ATTACCHI

. Ragni

Bospider lancia sul pavimento quattro piccoli ragni che si muovono in orizzontale, per poi scalare le pareti ed uscire dallo schermo.

Questa tecnica non è molto rapida ed inoltre è possibile distruggere i ragni con le armi ed oltrepassarli con il salto. Può capitare che il boss interrompa la discesa per rilasciare altri ragni.

Bospider è un grosso ragno cibernetico. Possiede una notevole velocità ma non è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di muoversi esclusivamente

lungo percorsi fissi. Questi sono realizzati da colonne e righe che cambiano continuamente disposizione. Il suo unico punto debole è la sfera rossa che appare brevemente sull'addome quando il boss raggiunge il pavimento. Il comportamento di Bospider è ciclico durante lo scontro: vengono generati i possibili percorsi, il boss lancia o meno i ragni prima di scendere, mostra la sfera rossa per pochi istanti e fugge via. Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli tre tacche di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

=====

BASE DI SIGMA 2

[@5S2]

=====

NEMICI

OGGETTI

Armor Soldier

Power Armor

Batton Bone

Dig Labour

Dodge Blaster

Flammingle

Hoganmer

Sine Faller

Spiky

Turn Cannon

(Boss) Chill Penguin

(Boss) Rangda Bangda

(Boss) Storm Eagle

-----

Ingresso

-----

Eliminate i primi Batton Bone e Flammingle per raggiungere le pedane mobili. Saltate da una all'altra ed utilizzate l'Homing Torpedo per eliminare i nemici che vi dovessero ostacolare. Fatevi strada tra i pipistrelli e gli struzzi e scalate le pareti per raggiungere la stanza accanto ed affrontare nuovamente Chill Penguin.

CHILL PENGUIN

Usate il Fire Wave ed il boss verrà ricoperto dalle fiamme, subendo danni ingenti. Attendete che il fuoco svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

-----

Vetrate

-----

Eliminate subito l'Armor Soldier con un Super Colpo, senza dargli la possibilità di salire a bordo del veicolo ed utilizzate la sua Power Armor, ora libera, per proseguire. Distruggete i vari Dig Labour e Sine Faller ed affrontate gli altri Armor Soldier, questa volta a bordo dei loro veicoli. Usate lo Storm Tornado per abbatterli rapidamente, nel caso siate a piedi. Infine salite sulla scala.

-----

Esterni

-----



Ora dovrete compiere una scalata scegliendo tra due percorsi: in quello destro troverete i Dodge Blaster mentre nell'altro i Turn Cannon a bordo delle pedane mobili. Equipaggiatevi con l'Homing Torpedo ed abbattete i nemici di sinistra mentre salite lungo il percorso destro. I proiettili dei Turn Cannon sono in grado di oltrepassare le pareti perciò dovrete comunque fare attenzione ad essi. Arrivati in cima, proseguite verso est per incontrare di nuovo Storm Eagle.

#### STORM EAGLE

Usate il Chameleon Sting ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

---

#### Sommità

---

Nell'ultima sezione del Livello, usate il Super Colpo dell'Electric Spark per eliminare facilmente gli Hoganmer, mentre per i Batton Bone e gli Spiky usate l'X-Buster. Infine entrate nella sala del boss.

\*\*\* RANGDA BANGDA \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Naso	6	3
Chameleon Sting	11				O.Rosso	6	3
Electric Spark	32	16			O.Blu	6	3
Fire Wave	32	16			O.Verde	2	1
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					

#### ATTACCHI

##### 1. Naso

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

##### 2. Occhio Blu

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

##### 3. Occhio Rosso

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

##### 4. Occhio Verde

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

l'occhio mentre è aperto.

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

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

=====  
BASE DI SIGMA 3 [05S3]  
=====

NEMICI	OGGETTI
Batton Bone	Vita bonus
Dig Labour	
Gulpfer	
Mega Tortoise	
Ray Trap	
Rush Roder	
Sine Faller	
Turn Cannon	
(Boss) Armored Armadillo	
(Boss) D-Rex	
(Boss) Flame Mammoth	
(Boss) Launch Octopus	
(Boss) Spark Mandrill	
(Boss) Sting Chameleon	

Corridoio

Scalate il condotto ed eliminate subito la Mega Tortoise con lo Storm Tornado. Ignorate i due Turn Cannon montati sul soffitto ed entrate nella stanza.

ARMORED ARMADILLO

Colpitelo con l'Electric Spark ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo danni ingenti. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. Attendete che l'effetto svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Proseguite nella scalata, facendovi strada tra i Batton Bone ed i Dig Labour. Prima di entrare nella sala accanto potrete raccogliere un Globo Arancione grande. Per raggiungerlo, posizionatevi sulla sporgenza sinistra, usate lo

Scatto e saltate. Mentre siete ancora in volo, rimbalzate subito sulla pedana destra per salirvi sopra e raccogliere l'oggetto.

#### STING CHAMELEON

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

---

#### Zona sottomarina

---

Scendete lungo il percorso, eliminate i Dig Labour ed il Rush Roader ed infine utilizzate il Boomerang Cutter per recuperare gli oggetti. Entrate nella stanza.

#### SPARK MANDRILL

Colpitelo con lo Shotgun Ice ed il boss rimarrà congelato, subendo danni ingenti. Attendete che lo Spark Mandrill si liberi dal ghiaccio ed usate subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

Entrate in acqua ed utilizzate lo Storm Tornado per eliminare rapidamente i vari Gulpfer. Nell'angolo in alto a destra sono presenti un Globo Arancione grande ed una Sfera Azzurra grande. Recatevi poi nella sala successiva.

#### LAUNCH OCTOPUS

Usate il Rolling Shield ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire saranno i Missili.

---

#### Trappole Laser

---

Risalite il condotto ed usate l'Homing Torpedo per distruggere i Turn Cannon ed i Sine Faller. Tramite il Boomerang Cutter invece potrete raccogliere gli oggetti presenti sulle spine: un Globo Arancione grande, una Sfera Azzurra grande ed una VITA BONUS. Nella stanza affronterete l'ultimo Maverick rimasto.

#### FLAME MAMMOTH

Usate lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame, nè invertire il verso del nastro trasportatore.

Entrate infine nell'ultima sezione del Livello.

---

#### Garage

---

Qui affronterete il boss.

\*\*\* D-REX \*\*\*

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	6	3

Boomerang Cutter	11	8	Morso	10	5
Chameleon Sting	32		Sfera	8	4
Electric Spark	32	16	Impatto	-	-
Fire Wave	32	16			
Homing Torpedo	32	16			
Rolling Shield	32	32			
Shotgun Ice	32	16			
Storm Tornado	32	16			

#### ATTACCHI

##### 1. Morso

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

##### 2. Sfera

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

##### 3. Impatto

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

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

=====

BASE DI SIGMA 4

[@5S4]

=====

#### NEMICI

#### OGGETTI

Creeper

(nessuno)

(Boss) Sigma

(Boss) Velguarder

(Boss) Wolf Sigma

-----

Condotto Finale

-----

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

---

Salone Finale

---

Sigma ed il suo cane cibernetico, Velguarder, compariranno dopo pochi istanti.

|| SIGMA: Benvenuto! Vedo che sei riuscito ad arrivare fin qui solo con le tue  
|| forze! Davvero notevole! Mi piacerebbe distruggerti ma non vorrei negare  
|| questo piacere al mio compagno. Lui sa come sistemare i traditori.  
|| Nel caso tu dovessi sopravvivere, ti aspetterò. Non mi deludere, 'X'!

\*\*\* VELGUARDER \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Scintille	4	2
Chameleon Sting	32				Fiammata	4	2
Electric Spark	32	16					
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	11	8					
Storm Tornado	32	16					

#### ATTACCHI

##### 1. Scintille

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

##### 2. Fiammata

Velguarder emette dalla bocca una lunga fiammata che si alza verticalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla è sufficiente spostarsi orizzontalmente.

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

|| SIGMA: Ottimo lavoro, 'X'! Ora capisco perchè Zero contasse su di te.  
|| Come Hunter, sei bravo quasi quanto lo ero io all'epoca. Ma il momento  
|| della tua distruzione è ormai arrivato! Ti pentirai di avermi sfidato.

\*\*\* SIGMA \*\*\*

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	32	32	Contatto	10	5

Boomerang Cutter	32	32	Fendente	14	7
Chameleon Sting	32		Laser	8	4
Electric Spark	16	11	Difesa	-	-
Fire Wave	32	32			
Homing Torpedo	32	32			
Rolling Shield	32	32			
Shotgun Ice	32	32			
Storm Tornado	32	32			

#### ATTACCHI

##### 1. Fendente

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

##### 2. Laser

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

##### 3. Difesa

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

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

|| \*dopo essere stato sconfitto, la testa di Sigma si fonderà con Velguarder  
 || dando vita al boss finale del gioco.\*

\*\*\* WOLF SIGMA \*\*\*

TABELLA ARMI			DANNI	Normale	Potente	
X-Buster	.	.	32	Contatto	10	5
Boomerang Cutter	.	.		Fiammata	14	7
Chameleon Sting	.	.		Laser	12	6
Electric Spark	.	.		Sfere	10	5
Fire Wave	.	.		Artiglio	8	4
Homing Torpedo	.	.				
Rolling Shield	16	16				
Shotgun Ice	.	.				
Storm Tornado	.	.				

#### ATTACCHI

##### 1. Fiammata

Wolf Sigma emette una fiammata sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma dura diversi secondi. Per schivarla bisogna spostarsi lungo il

pavimento.

## 2. Laser

Wolf Sigma emette verticalmente dagli artigli due laser, uno verso l'alto ed uno verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi orizzontalmente oppure scendere necessariamente dalle pedane.

## 3. Sfere

Wolf Sigma emette una sequenza di sfere di energia che copre gradualmente tutto il pavimento. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna usare lo Scatto con precisione per passare nello spazio tra due sfere.

## 4. Artiglio

Wolf Sigma apre i suoi artigli e li scaglia contro il Robot. Questo attacco è molto rapido e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarlo bisogna spostarsi orizzontalmente.

Wolf Sigma è il boss finale del gioco, nato dalla fusione di Sigma e Velguarder. Questo nemico occupa l'intera parete ed è composto da diverse parti: due pedane mobili, il corpo e la testa, il suo unico punto vulnerabile. Wolf Sigma può essere danneggiato solo dai fasci porpora dell'X-Buster e dal Rolling Shield. Questo ultimo gli causa due tacche di danno per ogni colpo subito ed è quindi l'arma che dovrete equipaggiare per affrontarlo. Le pedane sono fornite di artigli nella loro parte inferiore e dovrete fare attenzione a non venire a contatto con essi per non subire danni. Il corpo invece non può essere colpito. Posizionatevi al centro del pavimento e schivate le Sfere e la Fiammata. Aspettate che il boss vi scagli contro un suo Artiglio e saltate sulla pedana. Fatevi trasportare da essa all'altezza della testa e colpitela subito. Una volta fatto, scendete dalla pedana per evitare i Laser e ricominciate la strategia dall'inizio.

=====

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

```
|| SIGMA: No!!! Non è possibile! Io sono un Replid! Non posso essere distrutto
|| da uno come te! Perchè, 'X'?! Perchè ci hai fatto questo?! Senza gli
|| umani, i nostri compagni Replid avrebbero dato vita ad una nuova era.....
||
||
|| *Sigma esplode e la sua fortezza crolla su sè stessa, affondando nel mare.
|| Intanto 'X' osserva la scena da una scogliera*
||
|| "La guerra si è conclusa per adesso e la pace è stata ripristinata.
|| Ma coloro i quali si sono sacrificati per la vittoria non faranno mai più
|| ritorno. Esausto, 'X' osserva la distruzione che ha causato e si chiede
|| perchè lui abbia deciso di combattere. Non c'era altro modo?
||
|| Dall'alto della scogliera le risposte sembrano sfuggirgli. 'X' sa solo che
|| combatterà ancora contro i Maverick prima di trovarle. Per quanto ancora
|| continuerà a lottare? Quanto a lungo durerà questo suo dolore? Forse solo
|| l'X-Buster nelle sue mani conosce le risposte..."
||
||
```





- Per l'X-Buster i quattro valori indicano, da sinistra verso destra: il proiettile giallo, la cometa verde, l'onda azzurra, i fasci porpora.
- Il Chameleon Sting possiede un solo valore in quanto il suo Super Colpo non può danneggiare i nemici. Anche per l'Hadoken è presente un solo valore poichè questa tecnica non possiede il Super Colpo.
- La cifra del Fire Wave indica il numero di volte in cui bisogna premere per un istante il tasto Y, poichè quest'arma non possiede un numero di colpi ben definito.
- Per tutte le altre armi si intende il numero di proiettili singoli necessari e non quante volte bisogna aprire il fuoco (ad esempio, l'Axe Max viene eliminato con 4 colpi del Chameleon Sting: si intendono "quattro singoli proiettili" e non "quattro serie da tre")

"." = il nemico non è vulnerabile a quell'arma oppure non si può possedere quell'arma mentre lo si affronta

"ns" = un intero caricatore di colpi non è sufficiente per eliminare il nemico

"<>" = solo per i boss ed i mini boss, indica l'arma a cui essi sono particolarmente vulnerabili

#### DANNI

quantità di danni, espressi in punti vita persi, inflitti al Robot dagli attacchi del nemico, divise per corazze:

Normale -> semplice corazza di base

Potente -> Potenziamento per la Corazza

"gr" = danni gradualii

"." = il Potenziamento per la Corazza non è disponibile in quel momento del gioco

"-" = la tecnica non causa danni ad 'X'

#### ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico

---

#### AMENHOPPER

---

"Cavalletta robotica"

#### DOVE SI TROVA

Forest - Bosco [3]

Forest - Palude [8]

Ocean -- Costa [4]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Bomba	1	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### . Bomba

mentre scivola sulla superficie dell'acqua, l'Amenhopper rilascia una bomba che esplode al contatto. Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

L'Amenhopper è una cavalletta verde che si muove saltando. Non è un nemico molto pericoloso e si elimina con pochissimi colpi. L'Amenhopper possiede anche la capacità di scivolare lungo la superficie dell'acqua.

---

## ANGLERGE

---

### "Aspiratore acquatico"

#### DOVE SI TROVA

Ocean - Fondale [2, mini boss]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	13	10	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	11	25			Torpedini	2	1
Chameleon Sting	8		<>		Risucchio	-	-
Electric Spark	11	8			Soffio	-	-
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	32	36					
Rolling Shield	8	8	<>				
Shotgun Ice	16	8					
Storm Tornado	8	13	<>				
Hadoken	2						

## ATTACCHI

### 1. Torpedini

l'Anglerge rilascia quattro torpedini che si muovono in orizzontale e verticale. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. È possibile distruggere le torpedini con le armi e per farlo è consigliato utilizzare il Super Colpo quando esse si allineano davanti al Robot.

### 2. Risucchio

l'Anglerge risucchia l'acqua, attirando a sé il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di arrivare a contatto con l'Anglerge bisogna muoversi costantemente verso sinistra, usando anche lo Scatto per aiutarsi.

### 3. Soffio [solo Anglerge porpora]

l'Anglerge emette orizzontalmente un getto d'acqua, allontanando da sé il Robot. Questo attacco non causa danni in maniera diretta e copre tutta l'area davanti al nemico. Per evitare di arrivare a contatto con le spine bisogna muoversi costantemente verso destra, usando anche lo Scatto per aiutarsi.

L'Anglerge è un grosso pesce meccanico ancorato al fondale. Può essere di due tipi, quello giallo e quello porpora. L'unica differenza tra i due modelli è che l'Anglerge porpora è in grado anche di eseguire il Soffio. Questo nemico non è in grado di spostarsi dal punto in cui compare, nè può voltarsi.

Appena l'Anglerge giallo emerge dal fondale, allontanarsi il più possibile da

lui ed attaccarlo ripetutamente. Quando sta per lanciare le torpedine, preparare il Super Colpo e rilasciarlo per distruggerle, in modo tale da diminuire il numero di ostacoli da evitare. Allontanarsi dal nemico quando utilizza il Risucchio e continuare ad attaccarlo sino a distruggerlo.

Lo scontro con l'Anglerge porpora è simile al precedente con l'unica differenza che questa volta saranno presenti anche le spine sul fondo del mare. Aprire il fuoco costantemente contro il nemico e muoversi di conseguenza verso destra o sinistra, a seconda che lui utilizzi il Soffio o il Risucchio, per non cadere sulle spine.

---

#### ARMOR SOLDIER

---

"Soldato a bordo della Power Armor"

#### DOVE SI TROVA

Forest ----- Palude [2]  
Snow Mountain --- Avamposti [1]  
Base di Sigma 2 - Vetrata [3]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	8	4	2	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	8	3			Pugno	3	2
Chameleon Sting	8				Laser	1	1
Electric Spark	8	2					
Fire Wave	8	2					
Homing Torpedo	6	14					
Rolling Shield	4	4					
Shotgun Ice	8	2					
Storm Tornado	2	2					
Hadoken	1			(Power Armor)			
X-Buster	3	2	1	1			
Boomerang Cutter	2	1					
Chameleon Sting	2						
Electric Spark	2	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1			(Soldato)			

#### ATTACCHI

##### 1. Pugno

a bordo della Power Armor, l'Armor Soldier colpisce con un pugno in avanti. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per schivarla bisogna allontanarsi dal nemico.

##### 2. Laser

rimasto a piedi, l'Armor Soldier apre frontalmente il fuoco con la sua arma. Il proiettile non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto.

L'Armor Soldier è un automa in grado di utilizzare le Power Armor. Una volta a bordo del suo veicolo, questo nemico diventa molto rapido ed aggressivo ed attaccherà costantemente 'X'. Di norma lo si affronta quando il Robot è già a

sua volta a bordo di una Power Armor ed in questo caso bisognerà rimanere fermi sul posto, colpire il nemico ed allontanarsi, prima di ricominciare la strategia dall'inizio. Affrontandolo a piedi bisogna rimanere il più lontano possibile da lui ed attaccarlo con il Super Colpo, oppure con lo Storm Tornado. Nel caso in cui si riesca a sottrarre la Power Armor, salendoci a bordo prima che lo faccia l'Armor Soldier, il nemico questa volta rimarrà immobile e aprirà il fuoco con la sua arma. Quando ciò accade è sufficiente colpire il nemico poche volte per sconfiggerlo.

---

## ARMORED ARMADILLO

---

"Maverick a guardia della Gallery"

### DOVE SI TROVA

Gallery ----- Uscita (Boss)  
Base di Sigma 3 - Corridoio (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	32	32	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Carica	6	3
Chameleon Sting	32				Esplosione	6	3
Electric Spark	11	6	<>		Globi	4	2
Fire Wave	.	16			Difesa	-	-
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	.	16					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### 1. Carica

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

#### 2. Esplosione

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

#### 3. Globi di energia

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

#### 4. Difesa

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

Armored Armadillo è un nemico corazzato in grado di difendersi. Possiede una

discreta velocità ed è molto aggressivo. La sua caratteristica particolare è quella di poter assorbire il Super Colpo ed utilizzare la sua energia per attaccare 'X'. Per questo motivo dovrete aprire il fuoco solo con i proiettili semplici. L'unico momento in cui il boss è vulnerabile è quando rilascia i Globi di energia. Posizionatevi il più lontano possibile da lui ed attaccatelo ripetutamente, saltando sul posto per schivare i suoi colpi.

Possedendo l'Electric Spark, colpitelo con questa tecnica ed il boss subirà una scossa elettrica, perdendo la sua corazza e subendo danni ingenti. Una volta privato dell'armatura, Armored Armadillo non potrà più difendersi dai colpi, nè eseguire l'Esplosione. Attendete che l'effetto svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

---

#### AXE MAX

---

"Taglialegna metallico"

#### DOVE SI TROVA

Forest ----- Bosco [3]  
Snow Mountain - Campo innevato [2]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	8	4	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	4	2			Tronco	2	1
Chameleon Sting	4						
Electric Spark	4	1					
Fire Wave	3	1					
Homing Torpedo	3	3					
Rolling Shield	2	2					
Shotgun Ice	4	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

. Tronco

l'Axe Max colpisce il tronco meccanico posto davanti a lui, scagliando una sezione orizzontalmente. Questa possiede una discreta velocità ed è possibile distruggerla con le armi. L'Axe Max è in grado di scagliare due sezioni consecutivamente, poi dovrà attendere che il tronco si rigeneri prima di poter attaccare nuovamente. Le sezioni possono ferire il Robot solo colpendolo con gli spuntoni posti sui lati e ciò consente ad 'X' di usarle anche come pedane atterrandoci sopra.

L'Axe Max è un boscaiolo munito di tronco meccanico. Questo nemico non si sposta mai dal luogo in cui si trova, nè è in grado di voltarsi. L'Axe Max è un nemico aggressivo che scaglia subito le sezioni del tronco non appena 'X' prova ad avvicinarsi. Per sconfiggere questo nemico è consigliato preparare il Super Colpo e scagliarlo non appena l'Axe Max passa all'attacco. In questo modo sarà possibile distruggere il tronco scagliato e colpire anche il taglialegna.

---

#### BALL DE VOUX

---

"Bipede corazzato"

## DOVE SI TROVA

Highway ----- Agguato aereo [Inf]  
 Power Plant ----- Zona Computer [2]  
 Sky ----- Cantiere [2]  
 Base di Sigma 1 - Prigione [4]

## TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	1	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

Nessuno: il Ball de Voux si limita solo a muoversi in avanti.

Il Ball de Voux è un nemico composto da una sfera metallica sorretta da due gambe sottili. Non è un nemico molto pericoloso perchè non possiede attacchi diretti ma non è possibile oltrepassarlo con un salto senza subire danni. Il Ball de Voux cambia direzione solo rimbalzando contro una parete verticale. Il suo unico punto vulnerabile è la sfera metallica perciò bisognerà colpire questo nemico mentre si salta.

-----  
 BATTON BONE  
 -----

## "Pipistrello delle caverne"

## DOVE SI TROVA

Gallery ----- Ingresso [21]  
 Gallery ----- Miniera [17]  
 Gallery ----- Secondo binario [12]  
 Gallery ----- Uscita [ 9]  
 Snow Mountain --- Bunker [ 9]  
 Base di Sigma 2 - Ingresso [10]  
 Base di Sigma 2 - Sommità [ 2]  
 Base di Sigma 3 - Corridoio [ 2]

## TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

Nessuno: il Batton Bone si limita solo a volare in direzione del Robot.

Il Batton Bone è un piccolo pipistrello di colore nero. È un nemico poco pericoloso da solo ma che spesso attacca in gruppo. Il Batton Bone si lancia contro il Robot e continua a rimanergli vicino anche dopo averlo colpito. Poichè è molto debole, per sconfiggerlo è sufficiente attaccarlo una volta con l'X-Buster, in modo tale da non sprecare le munizioni delle altre armi.

---

#### BATTON M-501

---

"Raro esemplare di vampiro"

#### DOVE SI TROVA

Gallery - Ingresso [1]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

Nessuno: il Batton M-501 si limita solo a volare in direzione del Robot.

Il Batton M-501 è raro tipo di pipistrello tondo che si incontra solo nella sezione iniziale della Gallery. È un nemico poco pericoloso e, dopo aver colpito il Robot, torna a rifugiarsi sul soffitto. Poichè è molto debole, per sconfiggerlo è sufficiente attaccarlo una volta con l'X-Buster, in modo tale da non sprecare le munizioni delle altre armi. Generalmente questo nemico rilascia la Vita bonus dopo essere stato sconfitto.

---

#### BEE BLADER

---

"Ape volante"

#### DOVE SI TROVA

Highway - Agguato aereo [2, mini boss]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	8	.	Contatto	4	.
Boomerang Cutter	.	.			Missili	2	.
Chameleon Sting	.				Mitra	1	.
Electric Spark	.	.					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	.	.					
Rolling Shield	.	.					
Shotgun Ice	.	.					
Storm Tornado	.	.					
Hadoken	.						

## ATTACCHI

### 1. Missili

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

### 2. Mitragliatrice

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

### 3. Generazione Ball de Voux

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

Il Bee Blader è una grossa ape elicottero di colore blu. Non è molto rapida nel volare ma è molto resistente. Per sconfiggerla facilmente è consigliato usare soprattutto i Super Colpi del X-Buster mentre si salta, in modo tale da distruggere anche gli eventuali Ball de Voux che questo nemico potrebbe generare. Man mano che il Bee Blader viene colpito, questi avanza lentamente verso sinistra, riducendo lo spazio di manovra di 'X'. Una volta sconfitto, il nemico cadrà sul pavimento, distruggendolo. Quando ciò accade non bisogna posizionarsi al di sotto del Bee Blader perchè si perderà istantaneamente una vita.

-----  
BOMB BEEN  
-----

"Larva alata"

## DOVE SI TROVA

Highway ----- Macerie [6]  
Snow Mountain - Campo innevato [4]

## TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Mine	1	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### . Mine

il Bomb Been fa cadere sul pavimento tre piccole mine che esploderanno in pochi istanti. Queste non causano danni sino a quando non detoneranno. Non è possibile distruggerle e per schivarle è sufficiente allontanarsi da loro.

Il Bomb Been è un insetto alato di colore arancione. Non è un nemico molto aggressivo perchè tenderà ad allontanarsi dal Robot dopo aver rilasciato le sue Mine. Per sconfiggerlo è consigliato attaccarlo dalla lunga distanza.



"Maverick a guardia della Tower"

DOVE SI TROVA

Tower ----- Reattore (Boss)  
Base di Sigma 1 - Corridoio Laser (Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			Lancio	4	2
Chameleon Sting	32				Boomerang	2	1
Electric Spark	32	16			T.trasporto	-	-
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	11	8	<>				
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

ATTACCHI

1. Lancio

Boomer Kuwanger scatta verso 'X', lo afferra con le sue corna e lo scaglia violentemente contro il soffitto. Una volta stretti nella morsa non c'è modo per liberarsi. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss con il salto quando si trova ancora in fase di scatto.

2. Boomerang

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

3. Teletrasporto

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

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

Usando l'Homing Torpedo, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Rifugiatevi sempre negli angoli superiori e, grazie a questa arma, non dovrete più curarvi del Teletrasporto poiché i missili andranno costantemente alla ricerca del boss. In ogni caso dovrete fare ugualmente attenzione al suo Boomerang.

---

## BOSPIDER

---

"Grande ragno robotico"

### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 1 - Reattore (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	8	4
Boomerang Cutter	32	16			Ragni	4	2
Chameleon Sting	32						
Electric Spark	32	16					
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	.					
Shotgun Ice	11	.	<>				
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

. Ragni

Bospider lancia sul pavimento quattro piccoli ragni che si muovono in orizzontale, per poi scalare le pareti ed uscire dallo schermo.

Questa tecnica non è molto rapida ed inoltre è possibile distruggere i ragni con le armi ed oltrepassarli con il salto. Può capitare che il boss interrompa la discesa per rilasciare altri ragni.

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

Il comportamento di Bospider è ciclico durante lo scontro: vengono generati i possibili percorsi, il boss lancia o meno i ragni prima di scendere, mostra la sfera rossa per pochi istanti e fugge via. Per sconfiggerlo dovrete essere bravi nel prevedere quale percorso utilizzerà Bospider, utilizzare molto lo Scatto per avvicinarvi a lui e aprire subito il fuoco non appena rivela il suo punto debole. Equipaggiatevi con lo Shotgun Ice per infliggergli tre tacche di danno per ogni colpo subito. Se non è indispensabile, schivate i ragni con un salto e concentratevi sul boss. Man mano che subirà danni, Bospider diventerà più veloce nel raggiungere il pavimento.

---

## CHILL PENGUIN

---

"Maverick a guardia della Snow Mountain"

### DOVE SI TROVA

Snow Mountain --- Avamposti (Boss)

Base di Sigma 2 - Ingresso (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Testata	6	3
Chameleon Sting	32				Statue	4	2
Electric Spark	32	16			Blocchi	2	1
Fire Wave	11	8	<>		Soffio	-	-

Homing Torpedo	32	16	Tormenta	-	-
Rolling Shield	32	16			
Shotgun Ice	32	16			
Storm Tornado	32	16			
Hadoken	1				

## ATTACCHI

### 1. Testata

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

### 2. Statue di ghiaccio

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

### 3. Blocchi di ghiaccio

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

### 4. Soffio congelante

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

### 5. Tormenta

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

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

Nel caso in cui possediate il Fire Wave, colpitelo con questa tecnica ed il boss verrà ricoperto dalle fiamme, subendo danni ingenti. Attendete che il fuoco svanisca e colpitelo subito con la stessa arma, senza dargli il tempo di

muoversi. Ripetete il procedimento per sconfiggerlo senza difficoltà.

---

## CRAG MAN

---

"Automa roccioso"

### DOVE SI TROVA

Forest - Caverna [5]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	8	4	2	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	4	1			Masso	2	1
Chameleon Sting	4						
Electric Spark	4	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	3	3					
Rolling Shield	2	1					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### . Masso

il Crag Man riceve un masso dall'alto e lo scaglia contro il Robot.  
Questa tecnica è discretamente rapida ma è possibile distruggere il masso con il Super Colpo. Per schivarla bisogna oltrepassarla con il salto oppure allontanarsi dal nemico.

Il Crag Man è un automa camuffato da roccia. Compare solo nella Caverna della Forest ed inizialmente rimane appeso al soffitto. Una volta che il Robot si avvicina, il nemico cade sul pavimento rivelando la sua vera forma. Il Crag Man non si sposta mai da dove atterra e non è particolarmente aggressivo. Per eliminarlo facilmente bisogna preparare il Super Colpo, scagliarlo non appena il nemico mostra il suo vero aspetto e continuare ad attaccare prima che il Crag Man riceva il masso.

---

## CREEPER

---

"Verme appuntito"

### DOVE SI TROVA

Forest ----- Pendio [Inf]  
Base di Sigma 4 - Condotta Finale [Inf]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

Nessuno: il Creeper si limita solo a strisciare sul pavimento senza curarsi dei movimenti del Robot.

Il Creeper è un piccolo verme verde. Striscia lentamente sul pavimento e lungo le pareti e non è un nemico aggressivo poichè si muove senza curarsi della posizione di 'X'. Per eliminarlo è consigliato usare l'Onda azzurra in modo tale da colpirlo facilmente.

---

## CRUIZILER

---

"Nave da guerra"

### DOVE SI TROVA

Ocean - Macerie [1]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	64	60	32	11	Contatto	-	-
Boomerang Cutter	ns	ns			Bombe	3	2
Chameleon Sting	ns				Generazione	-	-
Electric Spark	ns	4					
Fire Wave	15	5					
Homing Torpedo	ns	ns					
Rolling Shield	ns	ns					
Shotgun Ice	ns	ns					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	2						

## ATTACCHI

### 1. Bombe

il Cruiziler lancia bombe esplosive verso il basso. Questa tecnica possiede una discreta velocità e copre un ampio spazio. Per schivarla bisogna necessariamente allontanarsi dalle bombe prima che diventino troppe.

### 2. Generazione Sky Claw

il Cruiziler rilascia continuamente Sky Claw. Sullo schermo possono essere presenti al massimo due Sky Claw.

Il Cruiziler è una grande barca di colore verde. Questo nemico rimane immobile e lancia continuamente Bombe. Non si subiscono danni venendo a contatto con questo nemico. Per salire a bordo bisogna sfruttare le turbine presenti sul fondo del mare. Una volta arrivati sul nemico, posizionarsi il più possibile sulla sinistra ed aprire il fuoco contro il globo luminoso montato sul Cruiziler, il suo unico punto vulnerabile. Dopo essere stato distrutto, il nemico distruggerà le spine situate sul fondale, liberando l'accesso per la Caverna.

---

## CRUSHER

---

"Robot demolitore"

### DOVE SI TROVA

Highway - Strada [6]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	.	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	.	.			M.Chiodato	4	2
Chameleon Sting	.						
Electric Spark	.	.					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	.	.					
Rolling Shield	.	.					
Shotgun Ice	.	.					
Storm Tornado	.	.					
Hadoken	.						

#### ATTACCHI

##### . Maglio Chiodato

il Crusher fa cadere verticalmente il suo maglio chiodato per distruggere il pavimento. Questa tecnica ha un breve raggio d'azione ma è discretamente rapida e per schivarla è sufficiente rimanere lontani dal nemico.

Il Crusher è un nemico volante che possiede un maglio chiodato nella sua parte inferiore. Non curandosi della posizione del Robot, il Crusher si limita a distruggere il pavimento della località e, per questo motivo, è necessario eliminarlo subito non appena compare. È possibile distruggere questo nemico sia colpendolo al corpo, sia attaccando la sua parte inferiore. Nel primo caso però bisognerà fare attenzione al maglio chiodato che, in mancanza del corpo del Crusher, cadrà sul pavimento danneggiandolo.

---

#### DEATH ROGUMER

---

"Astronave madre dei Maverick"

#### DOVE SI TROVA

Sky - Astronave [1]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	7	4	3	.	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	3	.			Proiettili	2	1
Chameleon Sting	2						
Electric Spark	3	.					
Fire Wave	2	.					
Homing Torpedo	7	.					
Rolling Shield	2	.					
Shotgun Ice	3	.					
Storm Tornado	.	.					
Hadoken	.						

#### ATTACCHI

##### . Proiettili

i cannoni della Death Rogumer sparano orizzontalmente proiettili esplosivi. Questa tecnica non è particolarmente rapida e non attraversa tutto lo schermo. Per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente oppure allontanarsi oltre la sua portata di tiro.

La Death Rogumer è la grande astronave a disposizione dei Maverick. La si incontra nel Livello iniziale, l'Highway, mentre trasporta Vile ed i Road Attacker ma in questo caso non sarà possibile colpirla. Al termine dello Sky

invece sarà possibile salirci a bordo. La Death Rogumer è armata di due cannoni girevoli, da distruggere attaccando dalla distanza. Una volta sconfitto Storm Eagle, non sarà più possibile tornare a bordo dell'astronave esplorando nuovamente lo Sky.

---

#### DIG LABOUR

---

"Robot minatore"

#### DOVE SI TROVA

Factory	-----	Settore minerario	[13]
Gallery	-----	Secondo binario	[ 4]
Gallery	-----	Uscita	[12]
Base di Sigma 2	-	Vetrata	[ 3]
Base di Sigma 3	-	Corridoio	[ 2]
Base di Sigma 3	-	Zona sottomarina	[ 2]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	4	2	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	2	1			Piccone	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	2	1					
Fire Wave	2	1					
Homing Torpedo	2	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

. Piccone

il Dig Labour lancia con traiettoria parabolica un piccone contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla è necessario allontanarsi o avvicinarsi al nemico a seconda della traiettoria.

Il Dig Labour è minatore che indossa un caschetto e porta sulla schiena un piccone. Non si muove mai dal posto in cui è situato ed è un nemico abbastanza ostico perchè spesso attacca in gruppo. Per eliminarlo facilmente bisogna colpirlo dalla distanza e avvicinarsi subito per schivare il suo Piccone.

---

#### DODGE BLASTER

---

"Laser mobile"

#### DOVE SI TROVA

Tower	-----	Corridoio Laser	[3]
Tower	-----	Reattore	[2]
Base di Sigma 1	-	Corridoio Laser	[6]
Base di Sigma 2	-	Esterni	[3]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	3	2	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	2	1			Laser	2	1
Chameleon Sting	2						

Electric Spark	2	1
Fire Wave	1	1
Homing Torpedo	1	1
Rolling Shield	1	1
Shotgun Ice	2	1
Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

#### ATTACCHI

##### . Laser

il Dodge Blaster spara orizzontalmente un proiettile di energia. Questa tecnica non è particolarmente rapida e non attraversa tutto lo schermo. Per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente oppure allontanarsi oltre la sua portata di tiro.

Il Dodge Blaster è un dispositivo rosso che si muove lungo le pareti verticali. La sua caratteristica è quella di schivare i proiettili scattando rapidamente verso l'alto. Per eliminarlo facilmente bisogna utilizzare il Super Colpo, in grado di colpire il bersaglio anche mentre il Dodge Blaster cerca di scattare, oppure bisogna attaccare il nemico mentre sta per aprire il fuoco, poichè in questo breve lasso di tempo non ha la possibilità di schivare i proiettili. Il Dodge Blaster può scattare solamente verso l'alto perciò è possibile anche colpirlo nella sua parte superiore per distruggerlo senza difficoltà. Se si è troppo occupati con ostacoli e nemici per attaccare questo nemico, è consigliato usare contro di lui l'Homing Torpedo.

-----  
D-REX  
-----

"Veicolo scomponibile"

#### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 3 - Garage (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	11	8	<>		Morso	10	5
Chameleon Sting	32				Sfera	8	4
Electric Spark	32	16			Impatto	-	-
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

##### 1. Morso

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

##### 2. Sfera

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



### 3. Impatto

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

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

---

### FLAME MAMMOTH

---

"Maverick a guardia della Factory"

#### DOVE SI TROVA

Factory ----- Tubi (Boss)  
Base di Sigma 3 - Trappole Laser (Boss)

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16	<>		L.fiamme	2	1
Chameleon Sting	32				Catrame	-	-
Electric Spark	32	16			Terremoto	-	-
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	16					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	11	8	<>				
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

##### 1. Lanciafiamme

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

##### 2. Catrame

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

##### 3. Terremoto

Flame Mammoth si muove compiendo balzi e, ogni volta che atterra, è in grado di generare una breve scossa di terremoto. Questa tecnica non causa danni al contatto ma paralizzierà temporaneamente 'X'. Per schivarla bisogna

saltare non appena il boss sta per atterrare oppure scalare le pareti laterali.

Flame Mammoth è un grosso elefante meccanico. Si muove compiendo balzi e non è molto rapido, nè aggressivo. La sua stanza è più lunga di quella degli altri boss inoltre il pavimento è sostituito da un lungo nastro trasportatore che cambia verso ogni volta che Flame Mammoth alza le braccia in alto. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss rimanendogli a distanza. L'unico attacco a cui dovrete fare attenzione è il Terremoto perchè sarà in grado di paralizzarvi temporaneamente. Saltate non appena il boss sta per atterrare e continuate ad attaccare il boss da lontano.

Usando lo Storm Tornado, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà la sua proboscide e non potrà più utilizzare il Catrame, nè invertire il verso del nastro trasportatore.

---

#### FLAMER

---

"Cannone montato su pedane mobili"

#### DOVE SI TROVA

Sky - Torre di controllo [8]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	6	3	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	3	1			Fiammata	2	1
Chameleon Sting	3						
Electric Spark	3	1					
Fire Wave	3	1					
Homing Torpedo	2	2					
Rolling Shield	2	2					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

. Fiammata

il Flamer emette orizzontalmente una fiammata continua. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un raggio d'azione ridotto. Per schivarla è sufficiente rimanere a distanza da essa.

Il Flamer è un lanciafiamme montato sulle pedane dello Sky. Questo dispositivo apre il fuoco quando il Robot gli si avvicina. Per eliminarlo bisogna necessariamente attaccarlo dalla distanza poichè in quella sezione del Livello ci si muoverà saltando di pedana in pedana. L'arma migliore per distruggerlo è l'Homing Torpedo.

---

#### FLAMMINGLE

---

"Struzzo robotico"

#### DOVE SI TROVA

Gallery ----- Ingresso [4]  
Power Plant ----- Corridoio [5]

Snow Mountain --- Caverna [4]  
Base di Sigma 2 - Ingresso [4]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	8	4	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	4	2			L.Rotante	2	1
Chameleon Sting	4						
Electric Spark	4	1					
Fire Wave	2	1					
Homing Torpedo	3	3					
Rolling Shield	2	2					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

ATTACCHI

. Lama Rotante

il Flammingle scaglia contro il Robot la lama rotante che usa come criniera. Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente usare il salto per oltrepassarla. Il Flammingle può scagliare una sola lama alla volta.

Il Flammingle è uno struzzo di colore viola. Questo nemico non si sposta mai dal punto in cui si trova e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco non è complicato da schivare ed il Flammingle ha bisogno di diversi secondi per scagliare un'altra Lama Rotante. Per eliminarlo facilmente bisogna fargli usare il suo attacco e poi sfruttare il tempo che gli serve per prepararne un altro per colpirlo ripetutamente.

-----  
GULPFER  
-----

"Pesce vorace"

DOVE SI TROVA

Ocean ----- Fondale [6]  
Ocean ----- Macerie [3]  
Base di Sigma 3 - Zona sottomarina [5]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	10	5	3	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	5	2			Risucchio	gr	gr
Chameleon Sting	5						
Electric Spark	5	1					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	4	4					
Rolling Shield	3	3					
Shotgun Ice	5	2					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

ATTACCHI

. Risucchio

il Gulpfer ingoia il Robot, causandogli lentamente danni graduali. Questa tecnica ha un breve raggio d'azione ma è molto difficile sfuggirle. Dopo essere stati ingoiati, per liberarsi del nemico bisogna colpirlo ripetutamente con l'X-Buster, in modo tale da non sprecare le munizioni

delle altre armi, sino a distruggerlo.

Il Gulpfer è un pesce palla in grado di aspirare acqua. Nuota lentamente e non è molto aggressivo. Il suo unico attacco è abbastanza particolare perchè non causa danni immediatamente, bensì con il passare del tempo. Per eliminare facilmente questo nemico è consigliato usare lo Storm Tornado.

---

#### GUN VOLT

---

"Carrarmato bipede"

#### DOVE SI TROVA

Highway -----	Strada	[3]
Power Plant -----	Tubi	[7]
Sky -----	Torre di controllo	[3]
Base di Sigma 1 -	Prigione	[2]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	8	4	2	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	8	3			Missili	2	1
Chameleon Sting	8				Sfere	2	1
Electric Spark	8	1					
Fire Wave	4	1					
Homing Torpedo	6	6					
Rolling Shield	4	4					
Shotgun Ice	4	2					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

##### 1. Missili

il Gun Volt spara frontalmente due missili, uno alto ed uno basso. Questi non possono essere distrutti e su di loro le armi rimbalzeranno. Per schivarli è necessario oltrepassarli con un salto.

##### 2. Sfere elettriche

il Gun Volt rilascia sul pavimento una coppia di sfere elettriche che avanzano rapidamente. Queste non possono essere distrutte. Per schivarle è necessario oltrepassarle con un salto.

Il Gun Volt è un corazzato bipede di colore blu. Non si sposta mai dal luogo in cui è situato ed entrambi i suoi attacchi sono a lungo raggio. Per eliminarlo facilmente, se possibile, bisognerebbe colpirlo alle spalle poichè questo nemico non si volterà mai nella direzione opposta, tuttavia 'X' non è in grado di oltrepassarlo con un salto senza subire danni. Per questo motivo bisogna attaccarlo dalla lunga distanza, in modo tale da avere anche il tempo necessario per schivare i suoi attacchi. Il Gun Volt è uno dei nemici che non si rigenera.

---

#### HOGANMER

---

"Guerriero in armatura"

#### DOVE SI TROVA

Factory -----	Tubi	[4]
---------------	------	-----

Forest -----	Pendio	[1]
Sky -----	Zona elevatori	[3]
Tower -----	Corridoio Laser	[2]
Base di Sigma 1 -	Corridoio Laser	[6]
Base di Sigma 2 -	Sommità	[2]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	8	4	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	4	2			M.Chiodata	2	1
Chameleon Sting	4						
Electric Spark	4	1					
Fire Wave	2	1					
Homing Torpedo	3	2					
Rolling Shield	2	.					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

##### . Mazza Chiodata

l'Hoganmer scaglia la sua mazza chiodata in direzione del Robot.

Questa tecnica non è particolarmente rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassare l'arma. Si subiscono danni venendo a contatto con l'estremità chiodata mentre la catena è innocua.

L'Hoganmer è un cavaliere in armatura che impugna uno scudo ed una mazza chiodata. Nonostante non si sposti dal punto in cui è situato, l'Hoganmer è nemico molto pericoloso perchè dotato di un'ottima difesa. Il suo scudo è in grado di respingere i proiettili e l'unico momento in cui è abbassato avviene quando l'Hoganmer attacca con la sua Mazza Chiodata. Per sconfiggere questo nemico bisogna preparare il Super Colpo ed avvicinarsi abbastanza per costringere l'Hoganmer a scagliare la sua arma. Dopo aver schivato la Mazza Chiodata, rilasciare subito il Super Colpo prima che il nemico si rimetta in posizione di difesa. In alternativa si può usare più facilmente lo Storm Tornado, che è in grado di oltrepassare il suo scudo. L'Hoganmer è uno dei nemici che non si rigenera.

---

#### HOTARION

---

#### "Pesce luminoso"

#### DOVE SI TROVA

Power Plant - Corridoio	[5]
Power Plant - Zona Computer	[4]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						



X-Buster	2	1	1	1	Contatto	1	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

Nessuno: il Jamminger si limita solo a volare in direzione del Robot.

Il Jamminger è un piccolo elicottero di colore viola con una coppia di spuntoni nella sua parte inferiore. È un nemico abbastanza pericoloso perchè tende a lanciarsi contro 'X' per poi allontanarsi dopo averlo colpito. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito non appena arriva, oppure utilizzare l'Homing Torpedo nei casi in cui non si ha tempo per schivarlo oppure quando ne compaiono diversi sullo schermo.

---

#### LADDER YADDER

---

"Rettile delle scale"

#### DOVE SI TROVA

Tower - Zona esterna [4]

#### TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente	
X-Buster	3	2	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	2	1					
Chameleon Sting	2						
Electric Spark	2	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

Nessuno: il Ladder Yadder si limita a muoversi lungo la scala senza curarsi della posizione del Robot.

Il Ladder Yadder è una piccola lucertola che si incontra esclusivamente sulle scale della Tower. Più che un nemico si può considerare come un semplice ostacolo in quanto l'unica azione che compie il Ladder Yadder è quella di muoversi lungo la scala senza curarsi della posizione di 'X'. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo mentre si salta.

---

#### LAUNCH OCTOPUS

---

"Maverick a guardia dell'Ocean"

## DOVE SI TROVA

Ocean ----- Macerie (Boss)  
Base di Sigma 3 - Zona sottomarina (Boss)

## TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16	<>		Missili	2	1
Chameleon Sting	32				Piranha	2	1
Electric Spark	32	16			Turbine	gr	gr
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	11	11	<>				
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### 1. Missili

Launch Octopus scaglia dalle sue spalle due serie da tre missili ognuna. Questi viaggiano orizzontalmente e lungo le diagonali con una discreta velocità. Per schivare questo attacco bisogna oltrepassare i missili con un salto oppure posizionarsi il più lontano possibile dal boss. Così facendo, il Robot si ritroverà in una zona non coperta dai colpi nemici, i quali lo supereranno senza danneggiarlo. È possibile distruggere i Missili usando le varie armi di 'X'.

### 2. Piranha

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

### 3. Turbine

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

Il Launch Octopus è un polipo meccanico dotato di lunghi tentacoli. Si muove compiendo alti balzi con discreta velocità ed è molto aggressivo. Dovete rimanere sempre il più lontano possibile da lui ed attaccarlo di continuo dalla distanza. La tecnica più pericolosa a disposizione del boss sono i Piranha poichè sono difficili da schivare. Per questo motivo, soprattutto quando Launch Octopus si avvicina, smettete di attaccare e caricate il Super Colpo, in modo tale da rilasciarlo non appena il boss scaglia i Piranha.

Usando il Rolling Shield, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Date le dimensioni del proiettile, con questa arma potrete distruggere facilmente Missili e Piranha del Launch Octopus. Colpendolo invece tre volte con il Boomerang Cutter, il boss perderà i suoi tentacoli e l'unica tecnica che potrà eseguire saranno i Missili.



---

## LIFT CANNON

---

"Cannone montato su una torre"

### DOVE SI TROVA

Sky - Torre di controllo [1]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	1	1			Proiettili	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	2	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

. Proiettili

il Lift Cannon spara due proiettili verso entrambe le direzioni.

Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente oltrepassare i Proiettili con il salto. Il nemico è in grado di sparare orizzontalmente oppure diagonalmente, a seconda di quali sono i cannoni che aprono il fuoco.

Il Lift Cannon è una variante del Turn Cannon, montata però su una torretta che sale e scende. Le quattro bocche di fuoco sono disposte a coppie, una orizzontalmente ed una lungo le diagonali, ed il nemico le usa a turni alterni. Per eliminarlo è consigliato utilizzare l'Homing Torpedo, in modo tale da non dover scalare tutta la torretta per distruggere il Lift Cannon. Una volta abbattuto, questa rientrerà nel pavimento e non si alzerà più.

---

## MAD PECKER

---

"Picchio instancabile"

### DOVE SI TROVA

Forest - Pendio [3]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	6	3	2	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	3	1			Creeper	1	1
Chameleon Sting	3						
Electric Spark	3	1					
Fire Wave	2	1					
Homing Torpedo	2	1					
Rolling Shield	2	2					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

. Lancio del Creeper

il Mad Pecker sputa dal suo becco un Creeper. Questa tecnica non è molto

rapida e possiede un breve raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Mad Pecker è un picchio meccanizzato che si incontra sempre sul tronco degli alberi. Questo nemico non si sposta mai dalla pianta e genera continuamente Creeper. Per eliminarlo è consigliato arrivare alle sue spalle e da lì colpirlo ripetutamente.

---

## MEGA TORTOISE

---

"Tartaruga mortaio"

### DOVE SI TROVA

Ocean -----	Costa	[2]
Power Plant -----	Zona Computer	[3]
Tower -----	Corridoio Laser	[4]
Base di Sigma 1 -	Strada	[5]
Base di Sigma 3 -	Corridoio	[1]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	8	4	2	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	8	3			Missili	3	2
Chameleon Sting	8						
Electric Spark	8	1					
Fire Wave	4	1					
Homing Torpedo	6	6					
Rolling Shield	4	4					
Shotgun Ice	4	2					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### . Missili

la Mega Tortoise spara due missili verso l'alto che poi ricadono in verticale sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area, inoltre anche l'esplosione dei missili causa danni al Robot. Per schivare questo attacco bisogna spostarsi orizzontalmente oppure distruggere i missili usando il Super Colpo.

La Mega Tortoise è una grossa tartaruga di color porpora. Non si sposta mai dal luogo in cui è situata ed il suo attacco è abbastanza pericoloso perchè questo nemico si trova spesso in zone dove il Robot non può avere grande libertà di manovra. Per eliminarla bisogna preparare il Super Colpo ed attaccarla con esso dalla distanza, avvicinandosi gradualmente, in modo tale da evitare i Missili. L'arma migliore per distruggere questo nemico è lo Storm Tornado, in grado di abatterlo rapidamente con un solo colpo. La Mega Tortoise è uno dei nemici che non si rigenera.

---

## METAL WING

---

"Volatile di metallo"

### DOVE SI TROVA

Gallery - Uscita [7]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

Nessuno: il Metal Wing si limita a volare verso destra senza curarsi della posizione del Robot.

Il Metal Wing è un volatile meccanico che si incontra solo utilizzando l'ultimo carrello presso la Gallery. Non è un nemico aggressivo poichè non si cura dei movimenti di 'X' e per eliminarlo è sufficiente colpirlo una volta sola. Durante il tragitto si affronterà uno stormo di Metal Wing e per distruggerli tutti in un solo attacco è consigliato utilizzare il Super Colpo dell'Electric Spark.

---

#### METTOOL C-15

---

"Piccolo robot minatore"

#### DOVE SI TROVA

Factory ----- Settore minerario [2]  
 Gallery ----- Miniera [7]  
 Sky ----- Cantiere [4]  
 Base di Sigma 1 - Reattore [7]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Proiettile	1	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

. Proiettile

il Mettool C-15 emette un proiettile in direzione del Robot. Questa tecnica è molto lenta e per schivarla è sufficiente allontanarsi da essa oppure oltrepassarla con un salto.

Il Mettool C-15 è un piccolo automa che indossa un casco da minatore. Non è un nemico molto aggressivo ma spesso lo si incontrerà in zone dove è difficile da affrontare. Mentre è nascosto sotto il suo cappello, il Mettool C-15 è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Questo nemico tende a spostarsi solo quando 'X' gli dà le spalle. Per sconfiggerlo bisogna preparare

il Super Colpo, avvicinarsi al nemico ed attaccarlo non appena mostra i suoi occhi.

---

## MOLE BORER

---

"Scavatrice automatica"

### DOVE SI TROVA

Gallery - Miniera [1]  
Gallery - Secondo binario [1]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	56	ns	ns	ns	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	ns	ns			Rullo	morte	morte
Chameleon Sting	ns						
Electric Spark	ns	ns					
Fire Wave	10	2					
Homing Torpedo	ns	ns					
Rolling Shield	ns	ns					
Shotgun Ice	ns	ns					
Storm Tornado	5	ns					
Hadoken	2						

### ATTACCHI

Nessuno: il Mole Borer si limita solo ad avanzare abbattendo tutti i muri sul suo passaggio.

Il Mole Borer è una scavatrice munita di rullo spinoso. Questo nemico è in grado di distruggere qualsiasi parete lungo il cammino ed è molto pericoloso perchè, venendo a contatto con il rullo spinoso, si perderà istantaneamente una vita. Il Mole Borer lo si incontra nella Gallery dove sono presenti potenziamenti da raccogliere: per questo motivo non bisogna perdere tempo ad affrontarlo bensì fuggire da lui. Questo è uno dei nemici che non si rigenera.

---

## PLANTY

---

"Robot cespuglio"

### DOVE SI TROVA

Forest - Bosco [Inf]  
Forest - Pendio [Inf]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	1	1			Iworm	1	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### . Lancio dell'Iworm

il Planty lancia dalla sua chioma un Iworm. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un breve raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Planty è un piccolo automa che si nasconde in un cespuglio. Non è un nemico molto aggressivo ma spesso lo si incontrerà in zone dove è difficile da affrontare. Mentre è nascosto sotto il suo cespuglio, il Planty è immune a qualsiasi attacco e rimarrà immobile sul pavimento. Questo nemico tende a rivelarsi solo quando 'X' è molto vicino a lui. Il Planty è in grado di generare gli Iworm, perciò è necessario eliminarlo subito. Per sconfiggerlo bisogna preparare il Super Colpo, avvicinarsi al nemico ed attaccarlo non appena mostra i suoi occhi.

---

## RANGDA BANGDA

---

### "Volto del guardiano"

#### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 2 - Sommità (Boss)

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Naso	6	3
Chameleon Sting	11	<>			O.Rosso	6	3
Electric Spark	32	16			O.Blu	6	3
Fire Wave	32	16			O.Verde	2	1
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	3						

## ATTACCHI

### 1. Naso

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

### 2. Occhio Blu

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

### 3. Occhio Rosso

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

### 4. Occhio Verde

Rangda Bangda emette da un suo occhio un piccolo proiettile in direzione

del Robot. Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal viso del boss. È sempre possibile colpire l'occhio mentre è aperto.

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

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

---

#### RAY BIT

---

"Coniglio delle nevi"

#### DOVE SI TROVA

Snow Mountain - Campo innevato [5]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	1	1			Laser	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	2	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

. Laser

il Ray Bit spara orizzontalmente un proiettile di energia. Questa tecnica non è particolarmente rapida e non attraversa tutto lo schermo.

Per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente oppure allontanarsi oltre la sua portata di tiro.

Il Ray Bit è un coniglio viola. Si muove compiendo brevi balzi e non è un nemico molto aggressivo. Il suo unico attacco possiede un raggio d'azione non molto elevato e per sconfiggere il Ray Bit è sufficiente colpirlo dalla distanza.

---

RAY TRAP

-----  
"Dispositivo laser"

DOVE SI TROVA

Tower ----- Corridoio Laser [5]  
Base di Sigma 1 - Corridoio Laser [3]  
Base di Sigma 3 - Trappole Laser [3]

TABELLA ARMI

				DANNI	Normale	Potente
X-Buster	.	.	.	Contatto	.	.
Boomerang Cutter	.	.	.	Laser	2	1
Chameleon Sting	.	.	.			
Electric Spark	.	.	.			
Fire Wave	.	.	.			
Homing Torpedo	.	.	.			
Rolling Shield	.	.	.			
Shotgun Ice	.	.	.			
Storm Tornado	.	.	.			
Hadoken	.	.	.			

ATTACCHI

. Laser

se il Robot tocca le fotocellule mentre sono attive, il Ray Trap spara contro di lui un colpo laser. Questa tecnica è molto rapida e può essere eseguita in tutte le direzioni. Per schivarla è necessario allontanarsi dal nemico oppure spostarsi rapidamente in verticale.

Il Ray Trap è un dispositivo sospeso a mezz'aria accompagnato sempre da una coppia di fotocellule. Questo meccanismo è innocuo sino a quando non si tocca il sottile raggio rosso che collega le fotocellule. Quando ciò avviene, tutti i Ray Trap presenti apriranno il fuoco contro 'X' perciò bisogna essere molto cauti nel superare questi dispositivi, soprattutto perchè nel frattempo si verrà attaccati dai Sine Faller. Il Ray Trap è indistruttibile.

-----  
ROAD ATTACKER  
-----

"Pilota da strada"

DOVE SI TROVA

Highway - Macerie [1]  
Highway - Astronave [3]

TABELLA ARMI

				DANNI	Normale	Potente
X-Buster	12	5	2	Contatto	2	.
Boomerang Cutter	.	.	.	Cannone	1	.
Chameleon Sting	.	.	.			
Electric Spark	.	.	.			
Fire Wave	.	.	.			
Homing Torpedo	.	.	.			
Rolling Shield	.	.	.			
Shotgun Ice	.	.	.			
Storm Tornado	.	.	.			
Hadoken	.	.	.			

ATTACCHI

. Cannone

il Road Attacker apre frontalmente il fuoco con la sua arma. Il proiettile non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto.

Il Road Attacker è un pilota a bordo di un'automobile rossa. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Per sconfiggerlo bisogna aprire il fuoco dalla distanza e prepararsi ad oltrepassarlo con un salto poichè il nemico tenderà a lanciarsi continuamente contro il Robot. Una volta distrutto il pilota, l'automobile continuerà la sua corsa senza però poter cambiare direzione. Il veicolo può ancora causare danni venendo a contatto con gli spuntoni presenti nella parte frontale. È possibile anche salire a bordo della sola automobile e lasciarsi trasportare da essa.

---

ROLLING GABYOOL

---

"Trappola rotante"

DOVE SI TROVA

Factory - Tubi [7]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	.	.	.	.	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	.	.					
Chameleon Sting	.						
Electric Spark	.	.					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	.	.					
Rolling Shield	.	.					
Shotgun Ice	.	.					
Storm Tornado	.	.					
Hadoken	.						

ATTACCHI

Nessuno: il Rolling Gabyool si limita a ruotare attorno al proprio tubo senza curarsi dei movimenti del Robot.

Il Rolling Gabyool è un meccanismo verde appuntito che si incontra nella parte finale della Factory. Il suo unico movimento consiste nel ruotare attorno al tubo su cui è agganciato perciò bisogna evitare di venirci a contatto.

Il Rolling Gabyool è indistruttibile.

---

RT-55J

---

"Guardiano della foresta"

DOVE SI TROVA

Forest - Caverna (mini boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	144	72	36	18	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	22	ns	<>		Presca	2	1
Chameleon Sting	ns				Trascina	2	1
Electric Spark	ns	ns					
Fire Wave	ns	ns					
Homing Torpedo	ns	ns					



Rolling Shield	ns	ns
Shotgun Ice	ns	ns
Storm Tornado	ns	ns
Hadoken	.	

#### ATTACCHI

##### 1. Presa

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

##### 2. Trascinamento

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

RT-55J è un automa verde fornito di due grosse tenaglie. Si muove compiendo balzi e non è molto aggressivo. L'unico suo punto vulnerabile è la sua piccola testa. Bisogna rimanere lontani dal nemico, in modo tale da non farsi afferrare dalla tenaglia e saltare per colpirlo ripetutamente alla testa. RT-55J tenderà a lanciarsi contro 'X' usando i suoi balzi, perciò bisogna passare sotto il nemico, usando anche lo Scatto se necessario, mentre questi è ancora in aria. RT-55J possiede un'enorme quantità di vita e l'arma migliore per abbatterlo è il Boomerang Cutter.

---

#### RUSH ROADER

---

"Monociclo armato"

#### DOVE SI TROVA

Power Plant	-----	Serpentina	[5]
Power Plant	-----	Zona Computer	[2]
Base di Sigma 3	-	Zona sottomarina	[1]

#### TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente	
X-Buster	6	3	2	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	3	1					
Chameleon Sting	3						
Electric Spark	3	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	2	2					
Rolling Shield	2	2					
Shotgun Ice	2	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

Nessuno: il Rush Road si limita solo a muoversi in direzione del Robot.

Il Rush Roader è un automa monociclo dotato di due spuntoni. Possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressivo. Dopo averlo colpito una sola volta con un Super Colpo, questo nemico inizierà a sbandare sul posto,

diventando così completamente indifeso ai proiettili di 'X'.

---

## SCRAP ROBO

---

"Rottame di automa"

DOVE SI TROVA

Factory - Zona di scarico [Inf]

Factory - Compattatori [Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	4	2	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	2	1			Laser	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	2	1					
Fire Wave	2	1					
Homing Torpedo	4	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

ATTACCHI

. Laser

lo Scrap Robo emette un raggio laser orizzontale dal suo occhio. Il colpo non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto.

Lo Scrap Robo è un automa danneggiato di cui resta solo il busto. Questo nemico lo si incontra solo sui nastri trasportatori della Factory e non è molto pericoloso. Lo Scrap Robo è incapace di spostarsi e non è particolarmente aggressivo. Poichè la zona comprende già altri ostacoli, non è utile fermarsi ad eliminare questo nemico, a meno che questi non sbarrino la strada ad 'X'.

---

## SEA ATTACKER

---

"Cavalluccio marino"

DOVE SI TROVA

Ocean - Fondale [11]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Carica	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

ATTACCHI

. Carica

il Sea Attacker si chiude su sè stesso e si lancia orizzontalmente contro il Robot. Questo attacco è molto rapido ma possiede un raggio d'azione ridotto. Dopo essere scattato in avanti, il Sea Attacker poi si lancia verticalmente verso il basso, uscendo dallo schermo. Per schivare questa tecnica bisogna oltrepassare il nemico con un salto oppure allontanarsi da lui.

Il Sea Attacker è un cavalluccio marino rosso. Questo nemico attacca sempre in gruppo e la sua comparsa è annunciata da bolle d'aria che si alzano dal fondale. Una volta sullo schermo, il Sea Attacker usa il suo attacco per poi sparire verso il basso. Per eliminarlo facilmente è consigliato preparare il Super Colpo e rilasciarlo non appena il nemico compare dal fondale.

---

## SIGMA

---

"Capo dei Maverick"

### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 4 - Salone Finale (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	32	32	Contatto	10	5
Boomerang Cutter	32	32			Fendente	14	7
Chameleon Sting	32				Laser	8	4
Electric Spark	16	11	<>		Difesa	-	-
Fire Wave	32	32					
Homing Torpedo	32	32					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	32					
Storm Tornado	32	32					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### 1. Fendente

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

#### 2. Laser

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

#### 3. Difesa

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

Sigma è un Replodid armato di spada laser. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il boss è in grado di rimbalzare sulle pareti perciò dovrete sempre rimanere il più lontano possibile da lui, in modo tale da potergli passare da sotto quando si lancia da un lato all'altro della stanza.

Equipaggiatevi con l'Electric Spark e preparate subito il Super Colpo, per infliggergli tre tacche di danno ogni volta che andrà a segno.

Rifugiatevi in uno degli angoli superiori ed attendete che Sigma inizi a raggiungervi. Mentre il boss sta salendo, lasciatevi cadere ed attaccatelo.

Una volta sul pavimento, utilizzate lo Scatto per raggiungere la parte opposta della stanza a quella dove atterrerà Sigma e ricominciate la strategia dall'inizio.

---

## SINE FALLER

---

"Sonda volante"

### DOVE SI TROVA

Tower ----- Corridoio Laser [Inf]  
Base di Sigma 1 - Corridoio Laser [Inf]  
Base di Sigma 2 - Vetrate [Inf]  
Base di Sigma 3 - Trappole Laser [Inf]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

Nessuno: il Sine Faller si limita solo a volare in direzione del Robot.

Il Sine Faller è un piccolo elicottero di colore blu e giallo che appare soprattutto nelle zone dove sono presenti i Ray Trap. È un nemico abbastanza pericoloso perchè tende a calarsi dall'alto contro 'X' per poi allontanarsi dopo averlo colpito. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito non appena arriva, oppure utilizzare l'Homing Torpedo nei casi in cui non si ha tempo per schivarlo oppure quando ne compaiono diversi sullo schermo.

---

## SKY CLAW

---

"Artiglio volante"

### DOVE SI TROVA

Factory - Zona di scarico [3]  
Ocean --- Macerie [Inf]  
Sky ----- Zona Elevatori [6]  
Sky ----- Cantiere [9]

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Presca	3	2
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### . Presa

lo Sky Claw afferra il Robot e lo trasporta con sè. Durante il breve tragitto il nemico inizierà a brillare per poi autodistruggersi, ferendo in questo modo 'X'. Una volta bloccati nella morsa, per liberarsi bisogna necessariamente eseguire il Super Colpo.

Lo Sky Claw è una sorta di tenaglia gialla volante. Si muove incessantemente a destra e a sinistra ed attacca il Robot afferrandolo tra le sue ganasce. Bisogna evitare ad ogni costo di farsi bloccare dallo Sky Claw perchè spesso il nemico si sposta sopra tratti pericolosi, come ad esempio i burroni, prima di rilasciare il Robot con la sua autodistruzione. Per eliminarlo è necessario preparare il Super Colpo e rilasciarlo non appena il nemico è a tiro. Quando invece non è possibile attaccarlo facilmente, è consigliato usare l'Homing Torpedo per distruggere lo Sky Claw.

---

## SLIDE CANNON

---

### "Cannone retrattile"

#### DOVE SI TROVA

Tower - Zona esterna [8]

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	3	2	2	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1			Proiettile	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	3	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### . Proiettile

lo Slide Cannon spara orizzontalmente un proiettile di energia.

Questa tecnica non è particolarmente rapida e per schivarla è sufficiente spostarsi verticalmente.

Lo Slide Cannon è un dispositivo montato su una pedana retrattile. Una volta comparso sullo schermo, questo nemico apre il fuoco una sola volta prima di rientrare nella parete. Bisogna sfruttare questo breve lasso di tempo per attaccare lo Slide Cannon con il Super Colpo e schivare il suo Proiettile. Le armi migliori per eliminarlo sono il Boomerang Cutter ed il Chameleon Sting perchè entrambe sono in grado di colpire verso l'alto, rimanendo quindi fuori dalla portata dello Slide Cannon.

---

## SNOW SHOOTER

---

### "Lanciatore di neve"

#### DOVE SI TROVA

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	4	2	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	2	1			P.di neve	2	1
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	2	1					
Fire Wave	3	1					
Homing Torpedo	4	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

## . Palla di neve

lo Snow Shooter lancia verso il basso una palla di neve che, rotolando lungo i pendii, cresce sempre di più di dimensioni. Questa tecnica non è molto rapida ma può essere difficile da schivare poichè bisogna saltare da una zona all'altra in quel tratto del Livello. Usando il Super Colpo è possibile distruggere la Palla di neve quando raggiunge dimensioni notevoli.

Lo Snow Shooter è un macchinario verde che raccoglie la neve per scagliarla verso il basso. Questo nemico è pericoloso solo dalla lunga distanza perchè la Palla di neve da lui scagliata crescerà di dimensioni man mano che rotolerà lungo i pendii. Una volta avvicinatisi a lui, lo Snow Shooter smetterà di attaccare e rimarrà immobile, facile bersaglio per i colpi di 'X'.

-----  
SPARK MANDRILL  
-----

"Maverick a guardia della Power Plant"

## DOVE SI TROVA

Power Plant ----- Zona Computer (Boss)  
Base di Sigma 3 - Zona sottomarina (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Carica	6	3
Chameleon Sting	32				Pugno	6	3
Electric Spark	32	16			A.picchiata	6	3
Fire Wave	32	16			Sfere	4	2
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	11	8	<>				
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

## ATTACCHI

## 1. Carica

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

## 2. Pugno

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

## 3. Attacco in picchiata

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

## 4. Sfere elettriche

Spark Mandrill colpisce il pavimento generando due sfere di energia che viaggiano lungo le pareti della stanza in direzioni opposte. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutto il perimetro dello schermo. Per schivarla bisogna oltrepassare le sfere con un salto, nel caso il Robot sia sul pavimento; oppure lanciarsi verso l'interno della stanza se 'X' si trova lungo la parete. Le sfere si esauriscono dopo aver percorso tutto il perimetro della stanza.

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

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

-----  
SPIKY  
-----

"Ruota dentata"

DOVE SI TROVA

Highway -----	Strada	[1]
Highway -----	Macerie	[1]
Gallery -----	Miniera	[4]
Snow Mountain ---	Bunker	[7]
Base di Sigma 1 -	Reattore	[3]
Base di Sigma 2 -	Sommità	[3]

TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente	
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					

Homing Torpedo	1	1
Rolling Shield	1	1
Shotgun Ice	1	1
Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

#### ATTACCHI

Nessuno: lo Spiky si limita solo a rotolare in avanti.

Lo Spiky è una ruota dentata che avanza sul pavimento. Non è un nemico molto pericoloso perchè, una volta oltrepassato con un salto, continuerà il suo tragitto senza curarsi del Robot. Lo Spiky può diventare ostico nei tratti in cui scende dall'alto, oppure in presenza di pareti che gli consentirebbero di rimbalzare. Colpendolo due volte con il proiettile giallo dell'X-Buster, lo Spiky cadrà a terra e vi rimarrà qualche istante prima di scomparire. Durante questo breve lasso di tempo il nemico può comunque ferire il Robot venendoci a contatto. Per far scomparire all'istante lo Spiky quando è a terra, è sufficiente colpirlo nuovamente con una qualsiasi arma.

---

#### STING CHAMELEON

---

"Maverick a guardia della Forest"

#### DOVE SI TROVA

Forest ----- Palude (Boss)  
 Base di Sigma 3 - Corridoio (Boss)

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	11	8	<>		Lingua	4	2
Chameleon Sting	32				Pioggia	2	1
Electric Spark	32	16			Aculei	2	1
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

#### ATTACCHI

##### 1. Lingua

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

##### 2. Pioggia

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

##### 3. Aculei

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



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

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

---

## STORM EAGLE

---

"Maverick a guardia dello Sky"

### DOVE SI TROVA

Sky ----- Astronave (Boss)  
Base di Sigma 2 - Esterni (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	16	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	32	16			Picchiata	4	2
Chameleon Sting	11		<>		Pulcini	1	1
Electric Spark	32	16			Tornado	-	-
Fire Wave	32	16			Ala	-	-
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	32	16					
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### 1. Attacco in picchiata

Storm Eagle vola nel cielo e si lancia diagonalmente in picchiata. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi dalla traiettoria del boss, sfruttando anche lo Scatto se necessario. Storm Eagle può eseguire diverse picchiate in successione.

#### 2. Pulcini

mentre è in volo, Storm Eagle genera un uovo dal quale fuoriescono quattro pulcini che volano orizzontalmente. Questo attacco non è molto rapido inoltre è possibile distruggere i nemici con le armi. Usando il Super Colpo si potranno eliminarli tutti con un solo attacco.

#### 3. Tornado

quando è a terra, Storm Eagle emette orizzontalmente un lungo tornado. Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss. Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via.

#### 4. Colpo d'ala

mentre è a terra Storm Eagle sbatte le sue ali creando una corrente d'aria.

Questa tecnica non causa danni al Robot ma lo allontana dal boss.  
Per diminuire l'effetto di questo attacco bisogna camminare o scattare nella direzione opposta a quella verso cui 'X' viene spinto via. Questo è il primo attacco eseguito dal boss all'inizio dello scontro.

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

Usando il Chameleon Sting, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Poichè questa arma copre un ampio spazio, sarà più semplice colpire il boss anche mentre questi sarà in volo.

---

#### THUNDER SLIMER

---

"Guardiano di acqua e fulmine"

#### DOVE SI TROVA

Power Plant - Serpentina (mini boss)

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	96	48	24	12	Contatto	5	3
Boomerang Cutter	25	12			Fulmine	4	2
Chameleon Sting	40				Globi	-	-
Electric Spark	25	4					
Fire Wave	20	5					
Homing Torpedo	19	28					
Rolling Shield	12	12					
Shotgun Ice	25	6					
Storm Tornado	8	3	<>				
Hadoken	2						

#### ATTACCHI

##### 1. Fulmine

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

##### 2. Globi d'acqua

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

Il Thunder Slimer è una sorta di grossa mina rinchiusa in una sfera liquida. È discretamente rapido nel muoversi ed i suoi spostamenti coprono una vasta area. La tecnica più pericolosa di questo nemico sono i Globi d'acqua perchè sono in grado di imprigionare il Robot, impedendogli di schivare il Thunder Slimer ed il suo Fulmine. Per questo motivo bisogna tenere sempre pronta l'Onda azzurra e rilasciarla per distruggere i Globi d'acqua. Una volta liberato il pavimento bisogna colpire ripetutamente il Thunder Slimer, aprendo il fuoco anche mentre si scala la parete se necessario.

---

TOMBOT

---

"Libellula robot"

DOVE SI TROVA

Snow Mountain - Avamposti [Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Boomerang Cutter	1	1					
Chameleon Sting	1						
Electric Spark	1	1					
Fire Wave	1	1					
Homing Torpedo	1	1					
Rolling Shield	1	1					
Shotgun Ice	1	1					
Storm Tornado	1	1					
Hadoken	1						

ATTACCHI

Nessuno: il Tombot si limita solo a volare in direzione del Robot.

Il Tombot è una libella generata dalle cupole presente nella Snow Mountain. È un nemico poco pericoloso da solo ma che spesso attacca in gruppo. Il Tombot si lancia contro il Robot e continua a rimanergli vicino anche dopo averlo colpito. Poichè è molto debole, per sconfiggerlo è sufficiente attaccarlo una volta con l'X-Buster, in modo tale da non sprecare le munizioni delle altre armi. Possedendo la Power Armor è consigliato distruggere le cupole che lo generano continuamente, in modo tale da diminuire il numero dei nemici presenti sullo schermo.

---

TURN CANNON

---

"Cannone rotante"

DOVE SI TROVA

Power Plant ----- Serpentina [8]  
 Tower ----- Reattore [7]  
 Base di Sigma 1 - Prigione [5]  
 Base di Sigma 2 - Esterni [5]  
 Base di Sigma 3 - Corridoio [2]  
 Base di Sigma 3 - Trappole Laser [6]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	5	3	2	1	Contatto	3	2
Boomerang Cutter	3	1			Proiettili	2	1

Chameleon Sting	3	
Electric Spark	3	1
Fire Wave	2	1
Homing Torpedo	2	2
Rolling Shield	2	2
Shotgun Ice	2	1
Storm Tornado	1	1
Hadoken	1	

#### ATTACCHI

##### . Proiettili

il Turn Cannon spara due proiettili verso entrambe le direzioni.

Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente oltrepassare i Proiettili con il salto. Il nemico è in grado di sparare orizzontalmente oppure diagonalmente, a seconda di quali sono i cannoni che aprono il fuoco.

Il Turn Cannon è un dispositivo munito di quattro cannoni e montato sulle pareti oppure sulle pedane. Le quattro bocche di fuoco sono disposte a coppie, una orizzontalmente ed una lungo le diagonali, ed il nemico le usa a turni alterni. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo dalla distanza quando il Turn Cannon spara in diagonale.

---

#### UTUBOROS

---

"Grande serpente marino"

#### DOVE SI TROVA

Ocean - Caverna (mini boss)  
 Ocean - Macerie (mini boss)

#### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	72	36	18	9	Contatto	4	2
Boomerang Cutter	24	ns					
Chameleon Sting	ns						
Electric Spark	ns	5					
Fire Wave	.	.					
Homing Torpedo	ns	ns					
Rolling Shield	ns	ns					
Shotgun Ice	ns	ns					
Storm Tornado	2	1	<>				
Hadoken	3						

#### ATTACCHI

Nessuno: l'Utuboros si limita solo a nuotare senza curarsi dei movimenti del Robot.

L'Utuboros è un lungo serpente segmentato che si incontra sul fondo del mare. Non è molto rapido nel muoversi nè particolarmente aggressivo. Si verrà danneggiati solo venendo a contatto con la testa oppure con la coda del nemico, che sono anche gli unici suoi punti vulnerabili. L'Utuboros inoltre ha la capacità di entrare nel fondale marino per poi riemergere da un'altra zona dello stesso. Per eliminare questo nemico è consigliato rimanere nella parte bassa dello schermo e aprire il fuoco contro di lui quando si trova all'altezza adatta, oppure quando sta per entrare o emergere dal fondale marino. In alternativa è possibile anche saltargli in groppa, posizionarsi sul primo segmento dopo la sua testa, quando nuota verso l'alto, e da questa

posizione aprire il fuoco sul suo punto vulnerabile. Quando l'Utuboros invece nuota verso il basso, bisogna spostarsi e raggiungere l'ultimo segmento prima della coda, per poi colpirla ripetutamente. Usando questa strategia si dovrà fare attenzione nel seguire tutti i movimenti del nemico.

---

## VELGUARDER

---

"Cane robotico di Sigma"

### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 4 - Salone Finale (Boss)

### TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	11	11	Contatto	6	3
Boomerang Cutter	32	16			Scintille	4	2
Chameleon Sting	32				Fiammata	4	2
Electric Spark	32	16					
Fire Wave	32	16					
Homing Torpedo	32	16					
Rolling Shield	32	32					
Shotgun Ice	11	8	<>				
Storm Tornado	32	16					
Hadoken	1						

### ATTACCHI

#### 1. Scintille

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

#### 2. Fiammata

Velguarder emette dalla bocca una lunga fiammata che si alza verticalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e per schivarla è sufficiente spostarsi orizzontalmente.

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

---

## VILE

---

"Braccio destro di Sigma"

### DOVE SI TROVA

Highway ----- Astronave (Boss)

Base di Sigma 1 - Prigione (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	8	8	Contatto	8	4
Boomerang Cutter	16	11			Mine	4	2
Chameleon Sting	16				Gabbia	-	-
Electric Spark	16	6					
Fire Wave	17	ns					
Homing Torpedo	11	11	<>				
Rolling Shield	8	8	<>				
Shotgun Ice	16	4					
Storm Tornado	11	4	<>				
Hadoken	1						

## ATTACCHI

### 1. Mine

Vile salta in aria e rilascia una due mine che, a contatto con il pavimento, generano una coppia di globi che si muovono su di esso lungo le due direzioni. Questa tecnica è molto e per schivarla bisogna allontanarsi il più possibile dal boss ed oltrepassare i globi saltando.

### 2. Gabbia energetica

Vile lancia una sfera contro 'X'. Nel caso in cui lo colpisca, il Robot rimarrà immobilizzato e indifeso per alcuni secondi. Subendo un attacco qualsiasi, 'X' si libererà dalla gabbia. Per schivare questa tecnica bisogna allontanarsi dal boss e oltrepassare la sfera con un salto.

Vile è un automa viola con un cannone montato sulle spalle. Inizialmente lo affronterete a bordo della Power Armor ed in questi casi non lo potrete danneggiare in alcun modo. Dopo il sacrificio di Zero inizierà lo scontro vero e proprio. Vile è rapido nei movimenti e molto aggressivo. La stanza dove lo affronterete non è provvista di pareti laterali ed inoltre il boss è in grado di uscire dallo schermo. Attaccatelo dalla distanza con il Rolling Shield, causandogli così un danno pari a quattro tacche per ogni colpo subito. Il boss vi verrà spesso incontro correndo, e quindi dovrete essere rapidi nel saltare per oltrepassarlo. Nel caso in cui non riusciate a colpirlo con il Rolling Shield, utilizzate lo Storm Tornado oppure l'Homing Torpedo.

---

## WOLF SIGMA

---

### "Fusione di Sigma e Velguarder"

#### DOVE SI TROVA

Base di Sigma 4 - Salone Finale (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	.	.	.	32 <>	Contatto	10	5
Boomerang Cutter	.	.			Fiammata	14	7
Chameleon Sting	.				Laser	12	6
Electric Spark	.	.			Sfere	10	5
Fire Wave	.	.			Artiglio	8	4
Homing Torpedo	.	.					
Rolling Shield	16	16	<>				
Shotgun Ice	.	.					
Storm Tornado	.	.					
Hadoken	.						

## ATTACCHI

### 1. Fiammata

Wolf Sigma emette una fiammata sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma dura diversi secondi. Per schivarla bisogna spostarsi lungo il pavimento.

### 2. Laser

Wolf Sigma emette verticalmente dagli artigli due laser, uno verso l'alto ed uno verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna spostarsi orizzontalmente oppure scendere necessariamente dalle pedane.

### 3. Sfere

Wolf Sigma emette una sequenza di sfere di energia che copre gradualmente tutto il pavimento. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna usare lo Scatto con precisione per passare nello spazio tra due sfere.

### 4. Artiglio

Wolf Sigma apre i suoi artigli e li scaglia contro il Robot. Questo attacco è molto rapido e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarlo bisogna spostarsi orizzontalmente.

Wolf Sigma è il boss finale del gioco, nato dalla fusione di Sigma e Velguarder. Questo nemico occupa l'intera parete ed è composto da diverse parti: due pedane mobili, il corpo e la testa, il suo unico punto vulnerabile. Wolf Sigma può essere danneggiato solo dai fasci porpora dell'X-Buster e dal Rolling Shield. Questo ultimo gli causa due tacche di danno per ogni colpo subito ed è quindi l'arma che dovrete equipaggiare per affrontarlo. Le pedane sono fornite di artigli nella loro parte inferiore e dovrete fare attenzione a non venire a contatto con essi per non subire danni. Il corpo invece non può essere colpito. Posizionatevi al centro del pavimento e schivate le Sfere e la Fiammata. Aspettate che il boss vi scagli contro un suo Artiglio e saltate sulla pedana. Fatevi trasportare da essa all'altezza della testa e colpitela subito. Una volta fatto, scendete dalla pedana per evitare i Laser e ricominciate la strategia dall'inizio.

-----\  
| ALTRI PERICOLI |  
\-----/

[@6PR]

All'interno dei Livelli, i nemici non rappresentano l'unica minaccia per 'X'. Sono presenti ostacoli e imprevisti in caso di danneggiare il Robot. Così come per i nemici, vengono indicati i danni subiti dall'armatura iniziale e da quella potenziata.

		Normale	Super
Metallo fuso	(Factory)	8	.
Getti di metallo	(Factory)	2	.
Pressa	(Factory)	4	2
Goccia di metallo	(Factory)	2	1
Frana nella Caverna	(Forest)	1	1
Spine ai bordi del carrello	(Gallery)	2	1
Scintille	(Power Plant)	1	1
Spine lungo le pareti	(Tower)	8	4

-----

|\\\\\\\\\\\\\\\\\\  
|7) MAPPA:|  
|//////////

[@7MP]

Qui ho riprodotto abbastanza fedelmente i vari Livelli di cui è composto il gioco. Ogni località si esplora da sinistra verso destra e nella stanza finale si affronterà il boss che la presiede.

\*\*\*\*\*  
\*LEGENDA\*  
\*\*\*\*\*

':' --> indica i confini di una sezione del Livello  
'#' --> indica la posizione di un Potenziamiento all'interno di una sezione

Ho diviso ogni Livello in quattro sezioni, in modo tale da rendere più precisa la posizione di nemici ed oggetti, ma nel gioco non esiste questa ulteriore distinzione.

L'avventura si può dividere in tre parti:

a. IL PROLOGO

questa parte, composta solo dall'Highway, rappresenta l'inizio del gioco e una volta completata non sarà più possibile rivisitarla.

b. LE LOCALITÀ DEI MAVERICK

questa parte comprende otto Livelli che si possono completare in qualsiasi ordine e possono essere rivisitate più volte per recuperare Potenziamienti e Vite bonus. Tornando in queste località dopo aver sconfitto il rispettivo boss, il Livello avrà termine automaticamente raggiungendo la stanza finale.

c. LA BASE DI SIGMA

l'ultima parte dell'avventura è composta da quattro Livelli accessibili solo dopo aver completato tutte le località dei Maverick. Al termine di ogni base di Sigma si passerà alla successiva e non sarà più possibile rivisitare quelle già completate. In questa ultima parte del gioco è comunque consentito esplorare nuovamente le località dei Maverick.

Secondo la mappa presente nella schermata di selezione Livelli, le varie basi dei Maverick sono disposte in questo modo:

	{1}		
		{2}	1. Snow Mountain (Chill Penguin)
{7}	{8}		2. Gallery (Armored Armadillo)
		{3}	3. Tower (Boomer Kuwanger)
			4. Sky (Storm Eagle)
			5. Power Plant (Spark Mandrill)
			6. Factory (Flame Mammoth)
{6}			7. Ocean (Launch Octopus)
	{5}	{4}	8. Forest (Sting Chameleon)



In questa sezione i vari Livelli saranno analizzati in questo ordine:

PROLOGO

- Highway

LOCALITÀ DEI MAVERICK

- Factory
- Forest
- Gallery
- Ocean
- Power Plant
- Sky
- Snow Mountain
- Tower

BASE DI SIGMA

- Base di Sigma 1
- Base di Sigma 2
- Base di Sigma 3
- Base di Sigma 4

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- il boss che la presiede
- i nemici e gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- una mappa complessiva della località, divisa in sezioni, dove viene mostrata la posizione di eventuali Potenzamenti presenti
- l'analisi di ogni singola sezione

```
=====
HIGHWAY [ @7HW ]
=====
```

Boss: Vile

--- NEMICI ---

- Ball de Voux [b]
- Bee Blader [b]
- Bomb Been [c]
- Crusher [a]
- Gun Volt [a]
- Jammer [c]
- Road Attacker [c, d]
- Spiky [a, c]

--- OGGETTI ---

- Globo Arancione grande [b]
- Globo Arancione piccolo [b]

a	:	b	:	c	:	d
	:	b	:		:	

Una volta completato questo Livello non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

NEMICI --:  
Crusher x6  
Gun Volt x3  
Spiky x1

OGGETTI -: nessuno

---

[b] Agguato aereo

NEMICI --:  
Bee Blader x2 (mini boss)  
Ball de Voux xInf (generati dai Bee Blader)

OGGETTI -:  
Globo Arancione grande  
Globo Arancione piccolo

In questa sezione, dopo aver sconfitto i Bee Blader, il manto stradale crollerà sotto il peso dei loro resti.

---

[c] Macerie

NEMICI --:  
Bomb Been x6  
Jamminger x6  
Road Attacker x1  
Spiky x1

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione, la strada inizierà a crollare passandoci sopra.

---

[d] Astronave

NEMICI --:  
Vile (Boss)  
Road Attacker x3

OGGETTI -: nessuno

Il boss scenderà dall'astronave solo dopo aver eliminato i Road Attacker.

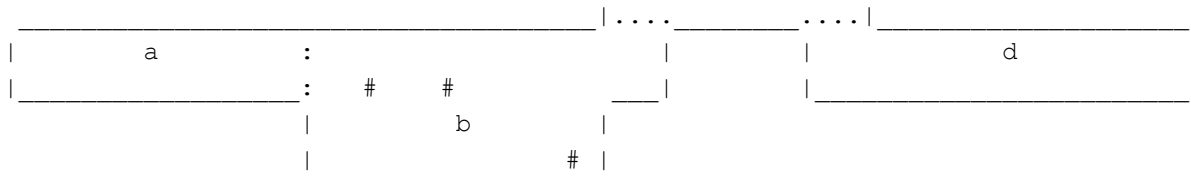
=====

FACTORY	[@7FC]
---------	--------

=====

Boss: Flame Mammoth

---	NEMICI	---	OGGETTI	---
Dig Labour	[b]	Cuore		[b]
Hoganmer	[d]	Fire Wave		[d]
Mettool C-15	[b]	Globo Arancione grande		[b]
Rolling Gabyool	[d]	Potenziamento per il Cannone		[b]
Scrap Robo	[a, c]	Sub Tank		[b]
Sky Claw	[a]	Vita bonus		[b]



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

\_\_\_\_\_ [a] Zona di scarico

NEMICI --:

Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

Sky Claw x3

OGGETTI -: nessuno

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

\_\_\_\_\_ [b] Settore minerario

NEMICI --:

Dig Labour x13

Mettool C-15 x2

OGGETTI -:

Cuore

Globo Arancione grande x2

Potenziamento per il Cannone

Sub Tank

Vita bonus

In questa sezioni sono presenti i blocchi fragili, il metallo fuso sul fondo dello schermo, da cui si generano fiammate in grado di distruggere le pedane. Per raccogliere il Cuore bisogna rivisitare questa zona dopo aver sconfitto Chill Penguin oppure utilizzare il Boomerang Cutter. Per recuperare il Sub Tank bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe. Per raccogliere il Potenziamento per il Cannone bisogna possedere quello per le Gambe e quello per l'Elmo.

\_\_\_\_\_ [c] Compattatori

NEMICI --: Scrap Robo xInf (cadono dai condotti)

OGGETTI -: nessuno

In questa sezioni sono presenti i nastri trasportatori, le presse ed il metallo fuso sul fondo dello schermo.

\_\_\_\_\_ [d] Tubi

NEMICI --:

Flame Mammoth (Boss)

Hoganmer x4

Rolling Gabyool x7

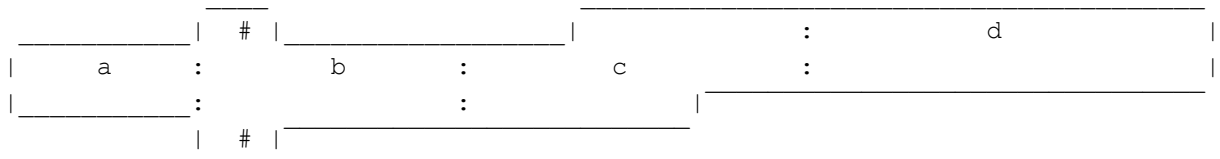
OGGETTI -: Fire Wave

In questa sezioni sono presenti gocce di metallo fuso che colano dai tubi, metallo fuso sul fondo dello schermo ed il nastro trasportatore nella stanza del boss.

=====  
FOREST [07FR]  
=====

Boss: Sting Chameleon

---	NEMICI	---	OGGETTI	---
Amenhopper	[a, d]	Chameleon Sting	[d]	
Armor Soldier	[d]	Cuore	[b]	
Axe Max	[a]	Globo Arancione grande	[d]	
Crag Man	[b]	Potenziamento per la Corazza	[b]	
Creeper	[c]	Power Armor	[c]	
Hoganmer	[c]	Vita bonus	[c]	
Iworm	[a, c]			
Jammer	[c, d]			
Mad Pecker	[c]			
Planty	[a, c]			
RT-55J	[b]			



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

\_\_\_\_\_ [a] Bosco

NEMICI --:  
Amenhopper x3  
Axe Max x3  
Iworm xInf (generati dai Planty)  
Planty x2

OGGETTI -: nessuno

\_\_\_\_\_ [b] Caverna

NEMICI --:  
RT-55J (mini boss)  
Crag Man x5

OGGETTI --:  
Cuore  
Potenziamento per la Corazza

In questa sezione sono presenti i blocchi fragili lungo il passaggio che conduce al Cuore, inoltre all'interno della Caverna i blocchi fragili cadranno dal soffitto. Per raccogliere il Cuore ed il Potenziamento per la Corazza

bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe ed aver sconfitto Launch Octopus presso l'Ocean.

\_\_\_\_\_ [c] Pendio

NEMICI --:

Creeper xInf (generati dai Mad Pecker)  
Hoganmer x1  
Iworm xInf (generati dai Planty)  
Jamminger x1  
Mad Pecker x3  
Planty x2

OGGETTI -:

Power Armor  
Vita bonus

\_\_\_\_\_ [d] Palude

NEMICI --:

Sting Chameleon (Boss)  
Amenhopper x8  
Armor Soldier x2  
Jamminger x2

OGGETTI -:

Chameleon Sting  
Globo Arancione grande

In questa sezione è presente del fango sul fondo dello schermo che rallenterà e farà sprofondare sia 'X' che i nemici. Per risalire è sufficiente saltare.

=====

GALLERY

[@7GL]

=====

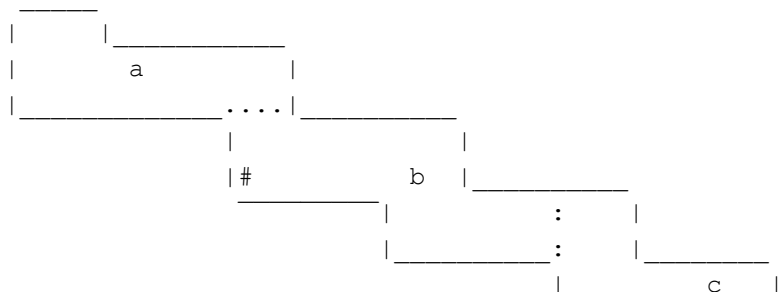
Boss: Armored Armadillo

--- NEMICI ---

Batton Bone [a, b, c, d]  
Batton M-501 [a]  
Dig Labour [c, d]  
Metal Wing [d]  
Mettool C-15 [b]  
Mole Borer [b, c]  
Flammingle [a]  
Spiky [b]

--- OGGETTI ---

Cuore [c]  
Globo Arancione grande [b, d]  
Hadoken [d]  
Rolling Shield [d]  
Sub Tank [b]



| \_\_\_\_\_ | \_\_\_\_\_ |  
| # : # |  
| : d |  
| \_\_\_\_\_ |  
| \_\_\_\_\_ |

\_\_\_\_\_ [a] Ingresso

NEMICI --:

Batton Bone x21  
Batton M-501 x1  
Flammingle x4

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione è presente un carrello su cui si può salire a bordo per proseguire rapidamente.

\_\_\_\_\_ [b] Miniera

NEMICI --:

Batton Bone x17  
Mettool C-15 x7  
Mole Borer x1  
Spiky x4

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2  
Sub Tank

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i blocchi fragili che chiudono la cavità dove sono presenti i Globi Arancioni grandi.

\_\_\_\_\_ [c] Secondo binario

NEMICI --:

Batton Bone x12  
Dig Labour x4  
Mole Borer x1

OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti un carrello su cui si può salire a bordo per proseguire rapidamente e le spine sul pavimento.

\_\_\_\_\_ [d] Uscita

NEMICI --:

Armored Armadillo (Boss)  
Batton Bone x9  
Dig Labour x12  
Metal Wing x7

OGGETTI -:

Globo Arancione grande  
Hadoken  
Rolling Shield

In questa sezione sono presenti un carrello su cui si può salire a bordo per

proseguire rapidamente e le spine sul pavimento. Per trovare la capsula dell'Hadoken bisogna possedere tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank e tutti i Potenziamanti.

=====

OCEAN

[@7CN]

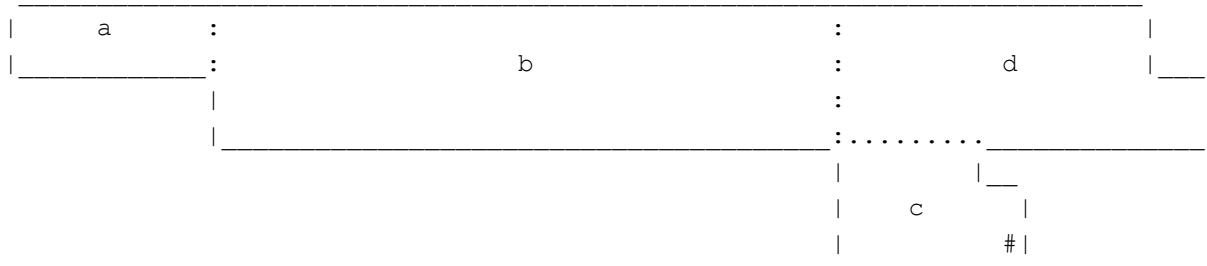
=====

Boss: Launch Octopus

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

Amenhopper	[a]	Cuore	[c]
Anglerge giallo	[b]	Globo Arancione grande	[b]
Anglerge porpora	[b]	Homing Torpedo	[d]
Cruiziler	[d]		
Gulpfer	[b, d]		
Mega Tortoise	[a]		
Sea Attacker	[b]		
Sky Claw	[d]		
Utuboros	[c, d]		



\_\_\_\_\_ [a] Costa

NEMICI --:

Amenhopper x4

Mega Tortoise x2

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul fondo dello schermo.

\_\_\_\_\_ [b] Fondale

NEMICI --:

Anglerge giallo (mini boss)

Anglerge porpora (mini boss)

Gulpfer x6

Sea Attacker x11

OGGETTI -: Globo Arancione grande

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine.

\_\_\_\_\_ [c] Caverna

NEMICI --: Utuboros (mini boss)

OGGETTI -: Cuore

Questa sezione è completamente subacquea e sono presenti le spine sul fondo dello schermo. Per accedere alla Caverna bisogna distruggere il Cruiziler presente in superficie presso le Macerie. Per entrare nella stanzetta dove è situato il Cuore bisogna sconfiggere l'Utuboros.

\_\_\_\_\_ [d] Macerie

NEMICI --:

- Launch Octopus (Boss)
- Utuboros (mini boss)
- Cruiziler x1
- Gulpfer x3
- Sky Claw xInf (generati dal Cruiziler)

OGGETTI -: Homing Torpedo

Questa sezione si svolge per la maggior parte sottacqua e sono presenti sul fondo dello schermo le spine e le turbine.

=====

POWER PLANT

[@7PP]

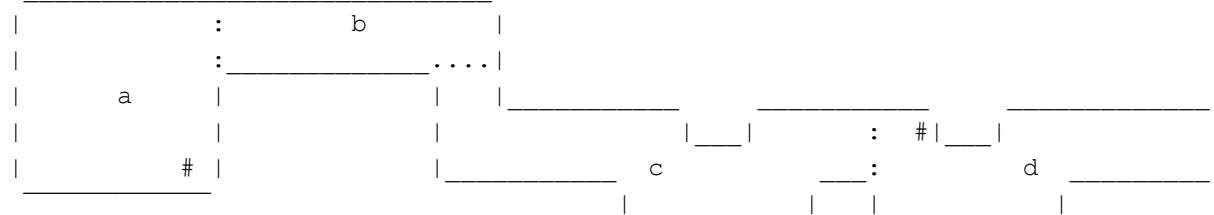
=====

Boss: Spark Mandrill

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

- |                |        |                |     |
|----------------|--------|----------------|-----|
| Ball de Voux   | [d]    | Cuore          | [d] |
| Flammingle     | [b]    | Electric Spark | [d] |
| Gun Volt       | [a]    | Sub Tank       | [a] |
| Hotarion       | [b, d] |                |     |
| Mega Tortoise  | [d]    |                |     |
| Rush Roder     | [c, d] |                |     |
| Thunder Slimer | [c]    |                |     |
| Turn Cannon    | [c]    |                |     |



Esplorando questa località dopo aver sconfitto Storm Eagle, l'illuminazione funzionerà a periodi, alternando luce e buio, inoltre le scintille presenti nella prima sezione scompariranno.

\_\_\_\_\_ [a] Tubi

NEMICI --: Gun Volt x7

OGGETTI -: Sub Tank

In questa sezione sono presenti lunghi tubi trasparenti al cui interno viaggiano scintille. Per recuperare il Sub Tank bisogna utilizzare il Boomerang Cutter.



[b] Corridoio

NEMICI --:

Flammingle x5  
Hotarion x5

OGGETTI -: nessuno

Questa sezione è più buia del normale.

[c] Serpentina

NEMICI --:

Thunder Slimer (mini boss)  
Rush Roader x5  
Turn Cannon x8

OGGETTI -: nessuno

[d] Zona Computer

NEMICI --:

Spark Mandrill (Boss)  
Ball de Voux x2  
Hotarion x4  
Mega Tortoise x3  
Rush Roader x2

OGGETTI -:

Cuore  
Electric Spark

Questa sezione è più buia del normale. Per raccogliere il Cuore bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe.

=====  
SKY [07SK]  
=====

Boss: Storm Eagle

--- NEMICI ---

Ball de Voux [c]  
Death Rogumer [d]  
Flamer [b]  
Gun Volt [b]  
Hoganmer [a]  
Lift Cannon [b]  
Mettool C-15 [c]  
Sky Claw [a, c]

--- OGGETTI ---

Cuore [a]  
Globo Arancione grande [a, d]  
Potenziamento per l'Elmo [c]  
Sfera Azzurra grande [d]  
Storm Tornado [d]  
Sub Tank [b]  
Vita bonus [b, c]



```
|           :           :           |
|   a       |-----|
| #         |
|           |
|           |
|-----|
```

---

[a] Zona Elevatori

NEMICI --:

Hoganmer x3  
Sky Claw x6

OGGETTI -:

Cuore  
Globo Arancione grande x3 (dietro le bombole)

In questa sezione sono presenti pedane mobili e bombole di gas dietro le quali sono nascosti i Globi Arancioni grandi. Per recuperare il Cuore bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe.

---

[b] Torre di controllo

NEMICI --:

Flamer x8  
Gun Volt x3  
Lift Cannon x1

OGGETTI -:

Sub Tank  
Vita bonus (dietro le bombole)

In questa sezione sono presenti pedane mobili, una vetrata fragile che cela il Sub Tank, e bombole di gas dietro le quali è nascosta la Vita bonus.

---

[c] Cantiere

NEMICI --:

Ball de Voux x2  
Mettool C-15 x4  
Sky Claw x9

OGGETTI -:

Potenziamento per l'Elmo  
Vita bonus

In questa sezione sono presenti bombole di gas dietro le quali è nascosto il Potenziamento per l'Elmo. Per ottenere questo ultimo bisogna possedere il Fire Wave ed il Potenziamento per le Gambe.

---

[d] Astronave

NEMICI --:

Storm Eagle (Boss)  
Death Rogumer x1

OGGETTI -:

Globo Arancione grande  
Sfera Azzurra grande  
Storm Tornado

Una volta sconfitto Storm Eagle, non sarà più possibile esplorare questa sezione tornandoci in seguito.

=====

SNOW MOUNTAIN

[@7SM]

=====

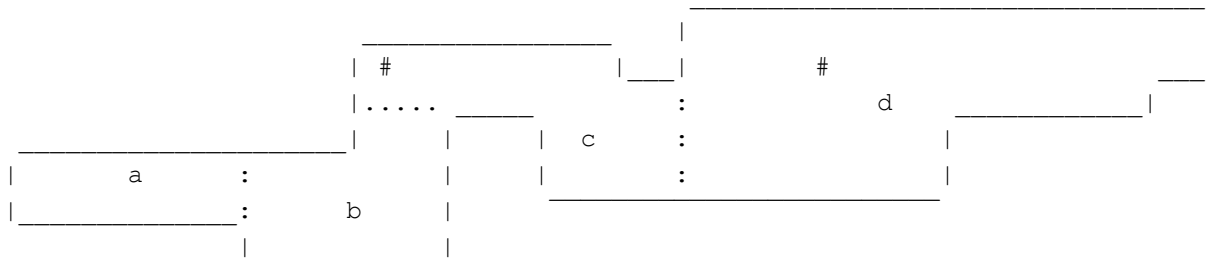
Boss: Chill Penguin

--- NEMICI ---

Armor Soldier	[d]
Axe Max	[a]
Batton Bone	[b]
Bomb Been	[a]
Flammingle	[c]
Jamminger	[c]
Ray Bit	[a]
Snow Shooter	[d]
Spiky	[b]
Tombot	[d]

--- OGGETTI ---

Cuore	[d]
Potenziamento per le Gambe	[c]
Power Armor	[d]
Sfera Azzurra grande	[d]
Shotgun Ice	[d]



\_\_\_\_\_ [a] Campo innevato

NEMICI --:

Axe Max	x2
Bomb Been	x4
Ray Bit	x5

OGGETTI -: nessuno

\_\_\_\_\_ [b] Bunker

NEMICI --:

Batton Bone	x9
Spiky	x7

OGGETTI -: nessuno

\_\_\_\_\_ [c] Caverna

NEMICI --:

Flammingle	x4
Jamminger	x6

OGGETTI -: Potenziamento per le Gambe

NEMICI --:

Chill Penguin (Boss)  
 Armor Soldier x1  
 Snow Shooter x5  
 Tombot xInf (generati dalle cupole)

OGGETTI -:

Cuore (cupola centrale)  
 Power Armor  
 Sfera Azzurra grande (cupola più ad est)  
 Shotgun Ice

In questa sezione sono presenti cupole che si possono distruggere con la Power Armor o con il Fire Wave.

=====  
 TOWER [07TW]  
 =====

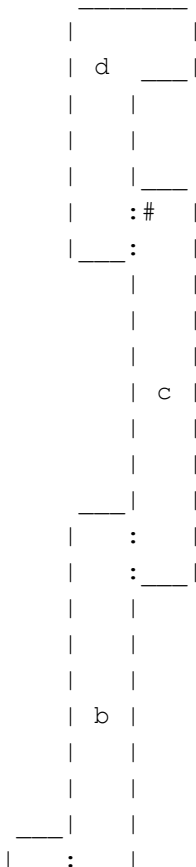
Boss: Boomer Kuwanger

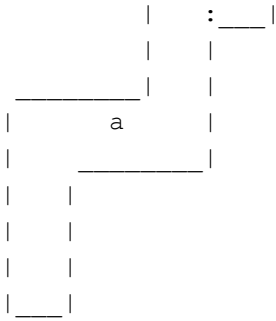
--- NEMICI ---

Dodge Blaster [a, d]  
 Hoganmer [a]  
 Jamminger [b]  
 Ladder Yadder [c]  
 Mega Tortoise [a]  
 Ray Trap [a]  
 Sine Faller [a]  
 Slide Cannon [c]  
 Turn Cannon [d]

--- OGGETTI ---

Boomerang Cutter [d]  
 Cuore [c]





\_\_\_\_\_ [a] Corridoio Laser

NEMICI --:

Dodge Blaster x3  
 Hoganmer x2  
 Mega Tortoise x4  
 Ray Trap x5  
 Sine Faller xInf (scendono dai condotti)

OGGETTI -: nessuno

\_\_\_\_\_ [b] Condotto spinoso

NEMICI --: Jamminger x6

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti spine lungo le pareti verticali, in grado di ferire 'X', mentre quelle presenti sotto le pedane lo uccidono sul posto.

\_\_\_\_\_ [c] Zona esterna

NEMICI --:

Ladder Yadder x4  
 Slide Cannon x8

OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti pedane che fuoriescono dalla parete. Per recuperare il Cuore bisogna utilizzare il Boomerang Cutter.

\_\_\_\_\_ [d] Reattore

NEMICI --:

Boomer Kuwanger (Boss)  
 Dodge Blaster x2  
 Turn Cannon x7

OGGETTI -: Boomerang Cutter

In questa sezione sono presenti pedane mobili.

=====  
 BASE DI SIGMA 1 [07B1]  
 =====

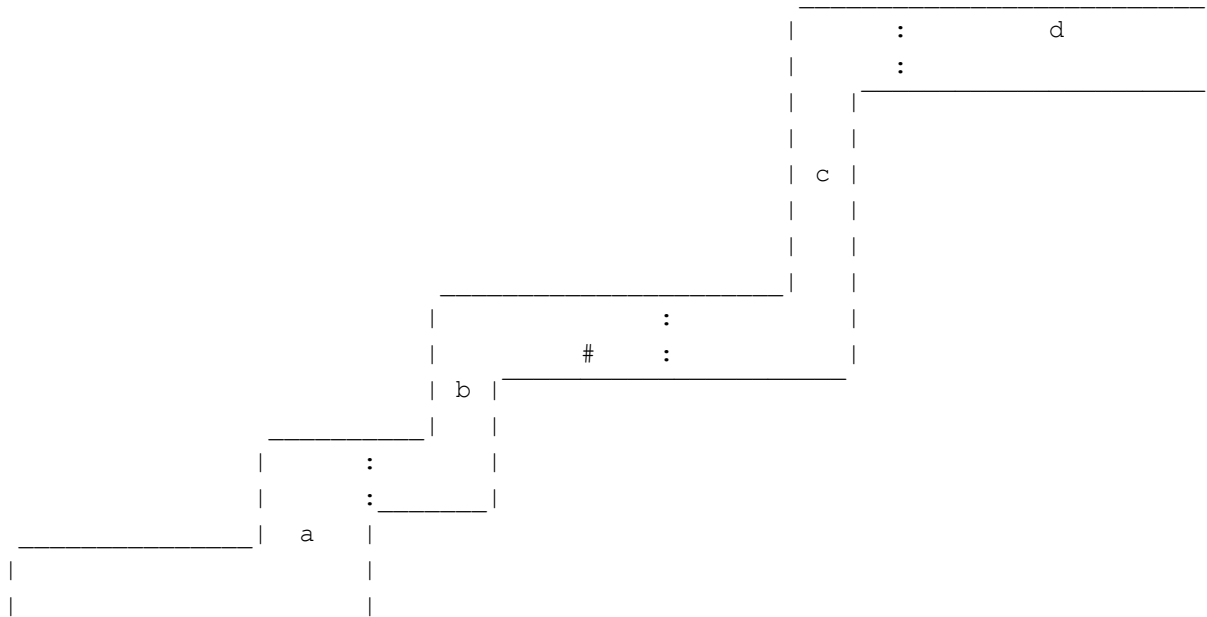
Boss: Bospider

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

Ball de Voux [b]  
 Boomer Kuwanger [c]  
 Dodge Blaster [c]  
 Gun Volt [b]  
 Hoganmer [c]  
 Jamminger [a, d]  
 Mega Tortoise [a]  
 Mettool C-15 [d]  
 Ray Trap [c]  
 Sine Faller [c]  
 Spiky [d]  
 Turn Cannon [b]  
 Vile [b]

Potenziamento per il Cannone [b]



Una volta completato questo Livello non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

\_\_\_\_\_ [a] Strada

NEMICI --:

Jamminger x5  
 Mega Tortoise x5

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti pedane mobili.

\_\_\_\_\_ [b] Prigione

NEMICI --:

Vile (Boss)  
 Ball de Voux x4  
 Gun Volt x2  
 Turn Cannon x5

OGGETTI -: Potenziamento per il Cannone

Il Potenziamento per il Cannone si riceverà da Zero dopo aver sconfitto Vile, solo se non lo si sarà già raccolto presso la Factory.

[c] Corridoio Laser

NEMICI --:

- Boomer Kuwanger (Boss)
- Dodge Blaster x6
- Hoganmer x6
- Ray Trap x3
- Sine Faller xInf (scendono dall'alto)

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti dei trampolini elastici che si attivano camminandoci sopra.

[d] Reattore

NEMICI --:

- Bospider (Boss)
- Jammer x3
- Mettool C-15 x7
- Spiky x3

OGGETTI -: nessuno

=====

BASE DI SIGMA 2

[@7B2]

=====

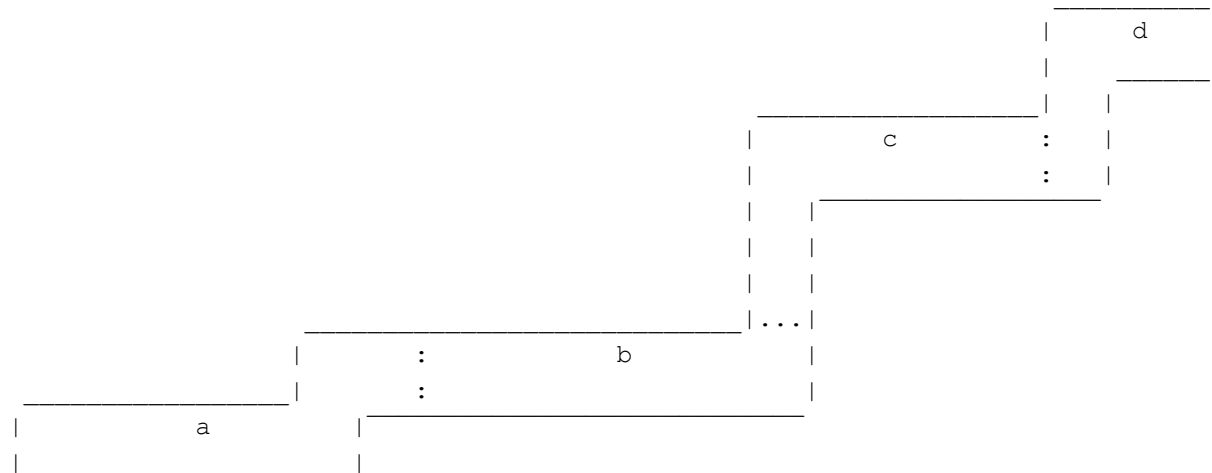
Boss: Rangda Bangda

--- NEMICI ---

- Armor Soldier [b]
- Batton Bone [a, d]
- Chill Penguin [a]
- Dig Labour [b]
- Dodge Blaster [c]
- Flammingle [a]
- Hoganmer [d]
- Sine Faller [b]
- Spiky [d]
- Storm Eagle [c]
- Turn Cannon [c]

--- OGGETTI ---

- Power Armor [b]



Una volta completato questo Livello non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

---

[a] Ingresso

NEMICI --:

Chill Penguin (Boss)

Batton Bone x10

Flammingle x4

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti pedane mobili.

---

[b] Vetrate

NEMICI --:

Armor Soldier x3

Dig Labour x3

Sine Faller xInf (scendono dall'alto)

OGGETTI -: Power Armor

In questa sezione sono presenti spine sul fondo dello schermo.

---

[c] Esterni

NEMICI --:

Storm Eagle (Boss)

Dodge Blaster x3

Turn Cannon x5

OGGETTI -: nessuno

---

[d] Sommità

NEMICI --:

Rangda Bangda (Boss)

Batton Bone x2

Hoganmer x2

Spiky x3

OGGETTI -: nessuno

=====

BASE DI SIGMA 3

[@7B3]

=====

Boss: D-Rex

--- NEMICI ---

Armored Armadillo [a]

Batton Bone [a]

Dig Labour [a, b]

Flame Mammoth [c]

Gulpfer [b]

--- OGGETTI ---

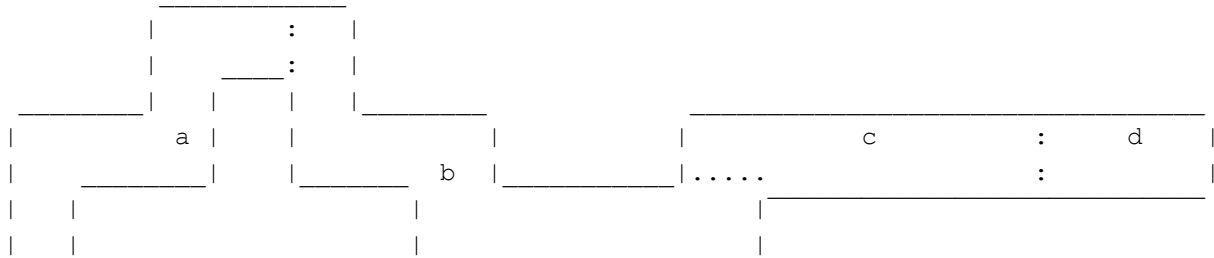
Globo Arancione grande [a, b, c]

Sfera Azzurra grande [b, c]

Vita bonus [c]



Launch Octopus [b]  
 Mega Tortoise [a]  
 Ray Trap [c]  
 Rush Roader [b]  
 Sine Faller [c]  
 Spark Mandrill [b]  
 Sting Chameleon [a]  
 Turn Cannon [a, c]



Una volta completato questo Livello non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

\_\_\_\_\_ [a] Corridoio

NEMICI --:

Armored Armadillo (Boss)  
 Sting Chameleon (Boss)  
 Batton Bone x2  
 Dig Labour x2  
 Mega Tortoise x1  
 Turn Cannon x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande

\_\_\_\_\_ [b] Zona sottomarina

NEMICI --:

Launch Octopus (Boss)  
 Spark Mandrill (Boss)  
 Dig Labour x2  
 Gulpfer x5  
 Rush Roader x1

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2  
 Sfera Azzurra grande x2

Questa sezione si svolge per la maggior parte sottacqua.

\_\_\_\_\_ [c] Trappole Laser

NEMICI --:

Flame Mammoth (Boss)  
 Ray Trap x3  
 Sine Faller xInf (scendono dall'alto)  
 Turn Cannon x6

OGGETTI -:

Globo Arancione grande  
 Sfera Azzurra grande

Vita bonus

In questa sezione sono presenti spine lungo la pedana con gli oggetti ed il nastro trasportatore nella stanza del Flame Mammoth.

\_\_\_\_\_ [d] Garage

NEMICI --: D-Rex (Boss)

OGGETTI -: nessuno

=====
BASE DI SIGMA 4 [07B4]
=====

Boss: Wolf Sigma

--- NEMICI ---

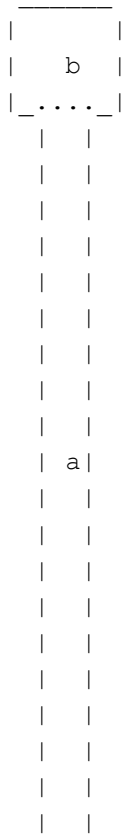
--- OGGETTI ---

Creeper [a]

(nessuno)

Sigma [b]

Velguarder [b]



Una volta completato questo Livello non sar  pi  possibile esplorarlo in futuro.

\_\_\_\_\_ [a] Condotta Finale

NEMICI --: Creeper xInf (escono dalle pareti)

OGGETTI -: nessuno

\_\_\_\_\_ [b] Salone Finale

NEMICI --:



CODICE	EFFETTO
8094FA09	Si inizierà il gioco con 9 vite
809B59AD	Si inizierà il gioco possedendo vite infinite
8094FFFF	Si possiederà una quantità di vita enorme
849D54AD	Si possiederà una quantità infinita di vita
7E0C1311	Si sarà sempre invincibili
849D24AD	Si sarà sempre intangibili
809F05DE	Si inizierà il gioco possedendo tutte le Armi
8194EEA5	Si possiederanno munizioni infinite per tutte le Armi
7E1F99FF	Si possiederanno tutti i Potenzamenti fisici
849D53D1	Qualsiasi attacco nemico causerà 1 punto vita di danno ad 'X'
849E7110	Qualsiasi nemico verrà eliminato con un singolo colpo di X-Buster
86B9C604	I salti di 'X' raggiungeranno un'altezza minima
86B9C609	I salti di 'X' raggiungeranno un'altezza enorme
7E0BFA02	Tenendo premuto il pulsante A, lo Scatto durerà all'infinito
81984550	'X' sparerà continuamente con l'X-Buster
7E0743E6	I proiettili semplici del X-Buster potranno essere anche di colore verde
7E0742CE	'X' sarà circondato dalla polvere ed aprendo il fuoco essa verrà
7E074324	scagliata contro i nemici
8194BEA5	Permette di combinare le Armi: usare un'Arma e poi selezionare l'X-Buster. Il Robot sparerà i due tipi di proiettili assieme. Una un'altra arma e poi selezionare nuovamente l'X-Buster. Il Robot ora combinerà assieme le varie armi, con munizioni infinite.

/-----\  
| CURIOSITÀ |  
\-----/

[@8CS]

=== REMAKE PER PSP ===

Nel dicembre del 2005 venne realizzato per la Sony PSP un remake di questo gioco dal titolo "Mega Man Maverick Hunter X". Le differenze con l'originale sono:

- grafica poligonale
- possibilità di impersonare Vile
- i Potenzamenti sono disposti in luoghi diversi

