

Mega Man X2 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Mar 10, 2013

GUIDA A MEGA MAN X2 versione 1.0

gioco : MEGA MAN X2
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: CAPCOM

25/01/2013 ---> inizio stesura del documento
10/03/2013 ---> fine stesura del documento

123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789 123456789

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

Contenuto del documento GUIDA A MEGA MAN X2

=====	1) IL GIOCO.	[@1IG]
=====	2) LA STORIA	[@2ST]
=====	3) NOZIONI DI BASE	
Comandi	[@3CM]	
Azioni	[@3ZN]	
Oggetti	[@3GG]	
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: Factory	[@5FC]	
Intermezzo	[@5MZ]	
Desert Base ----- Overdrive Ostrich	[@5DB]	
Weather Control -- Wire Sponge	[@5WC]	
Dinosaur Tank ---- Wheel Gator	[@5DT]	
Deep-Sea Base ---- Bubble Crab	[@5SB]	
Vulcanic Zone ---- Flame Stag.	[@5VZ]	
Robot Junkyard --- Morph Moth.	[@5RJ]	
Central Computer - Magna Centipede	[@5CC]	
Energen Crystal -- Crystal Snail.	[@5EC]	
La sfida degli X-Hunter.	[@5SX]	
Recupero oggetti	[@5RC]	
X-Hunters Base 1	[@5X1]	

X-Hunters Base 2	[@5X2]
X-Hunters Base 3	[@5X3]
X-Hunters Base 4	[@5X4]
X-Hunters Base 5	[@5X5]

===== 6) NEMICI

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

===== 7) DIALOGHI.

===== 8) MAPPA

Introduzione	[@8MP]
Factory	[@8FC]
Central Computer	[@8CC]
Deep-Sea Base	[@8SB]
Desert Base.	[@8DB]
Dinosaur Tank	[@8DT]
Energen Crystal	[@8EC]
Robot Junkyard.	[@8RJ]
Vulcanic Zone	[@8VZ]
Weather Control	[@8WC]
X-Hunters Base 1	[@8X1]
X-Hunters Base 2	[@8X2]
X-Hunters Base 3	[@8X3]
X-Hunters Base 4	[@8X4]
X-Hunters Base 5	[@8X5]

===== 9) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@9TR]
Curiosità	[@9CS]

CREDITS

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

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

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

MEGA MAN X2 segna il ritorno del robot X alle prese nuovamente con il gruppo di robot ribelli dei Maverick. Nuove sfide e nuove armi attendono l'eroico automa.

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

|2) STORIA:| [@2ST]

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

Durante una spedizione archeologica, il Dr. Cain rinvenne le macerie del laboratorio del geniale e leggendario Dr. Light assieme alla capsula di 'X', il primo esemplare di robot di nuova generazione. Grazie a questo ritrovamento si sviluppò rapidamente la produzione e la diffusione dei "Replod", automi in possesso di una vasta intelligenza, di una grande forza fisica e della capacità di pensare ed agire autonomamente, che affiancarono ben presto le persone nelle loro attività.

Dopo alcune settimane dalla loro comparsa avvennero però i primi incidenti

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.

SCATTARE

[pulsante A]

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, premendo assieme i pulsanti A e B, il Salto raggiungerà una distanza maggiore del normale e questa tecnica prende il nome di Super Rimbalzo.

Per compiere lo Scatto si può anche premere due volte la direzione desiderata. Aprendo il fuoco con i proiettili semplici dell'X-Buster mentre si utilizza lo Scatto, questi potranno infliggere danni doppi ai nemici.

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

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

premo 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 ripetutamente il tasto Y per eseguire una raffica di colpi. Il Robot ha la possibilità di aprire il fuoco da fermo, in movimento, mentre salta o si lascia cadere, oppure mentre scivola lungo una parete, ma sempre e solo nella direzione verso cui è rivolto. Lo sparo semplice possiede munizioni infinite ed un raggio d'azione molto ampio.

SUPER COLPO

[tenere premuto il pulsante Y e poi rilasciarlo]

Oltre al semplice proiettile, 'X' possiede la capacità di accumulare energia dentro di sé per sparare un colpo più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Y, appariranno delle sfere luminose attorno al Robot. Man mano che si accumula energia, esse cambieranno colore, evidenziando i vari livelli di potenza del proiettile. Rilasciando il pulsante Y, il Robot sparerà il Super Colpo. Una volta che questa tecnica sarà stata preparata, essa rimarrà sempre disponibile sino a quando non si rilascerà il tasto Y, anche se nel frattempo si subiranno danni. Non si può sparare un successivo Super Colpo se il precedente è ancora presente sullo schermo.

RIDE ARMOR

(Ride Armor type EG-2 cus "Rabbit")

La Ride Armor è un grande esoscheletro meccanico utile per distruggere ostacoli lungo il percorso o per avanzare rapidamente.

I comandi per utilizzare questo dispositivo sono:

Pulsante B -----: salire sulla Ride Armor / saltare

Destra / Sinistra -: avanzare verso destra o sinistra

Pulsante Y -----: Pugno

Pulsante A -----: Scatto

Su + Pulsante B ---: scendere dalla Ride Armor

'X' non subirà danni dagli attacchi nemici sino a quando rimarrà a bordo del veicolo mentre la Ride Armor rimarrà immobilizzata per qualche istante ogni volta che riceverà un colpo. Tenendo premuto il pulsante B, la Ride Armor volerà per un breve tratto. Tenendo invece premuto il pulsante Y, gli spuntoni del veicolo inizieranno a ruotare e, rilasciando il tasto, la Ride Armor avanzerà eseguendo un potente attacco perforante. Mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. L'esoscheletro potrà ricevere circa 15 colpi prima di venire distrutto.

La Ride Armor si trova in:

Dinosaur Tank --- Zona veicoli

Energen Crystal - Ingresso

RIDE CHASER

(Ride Chaser ADU-T400 Turbo "Cheval")

La Ride Chaser è una moto futuristica utile per attraversare rapidamente le varie sezioni e superare le spine lungo il pavimento.

I comandi per utilizzare questo dispositivo sono:

Pulsante B -----: salire sulla Ride Chaser / saltare

Destra / Sinistra -: avanzare verso destra o sinistra

Pulsante Y -----: Cannone

Pulsante A -----: Turbo

Su + Pulsante B ---: scendere dalla Ride Chaser

'X' non subirà danni dagli attacchi nemici sino a quando rimarrà a bordo del veicolo mentre la Ride Chaser brillerà per qualche istante ogni volta che riceverà un colpo. Mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. La moto potrà ricevere circa 7 colpi prima di venire distrutta ed inoltre verrà istantaneamente demolita urtando contro ostacoli o pareti.

La Ride Armor si trova in:

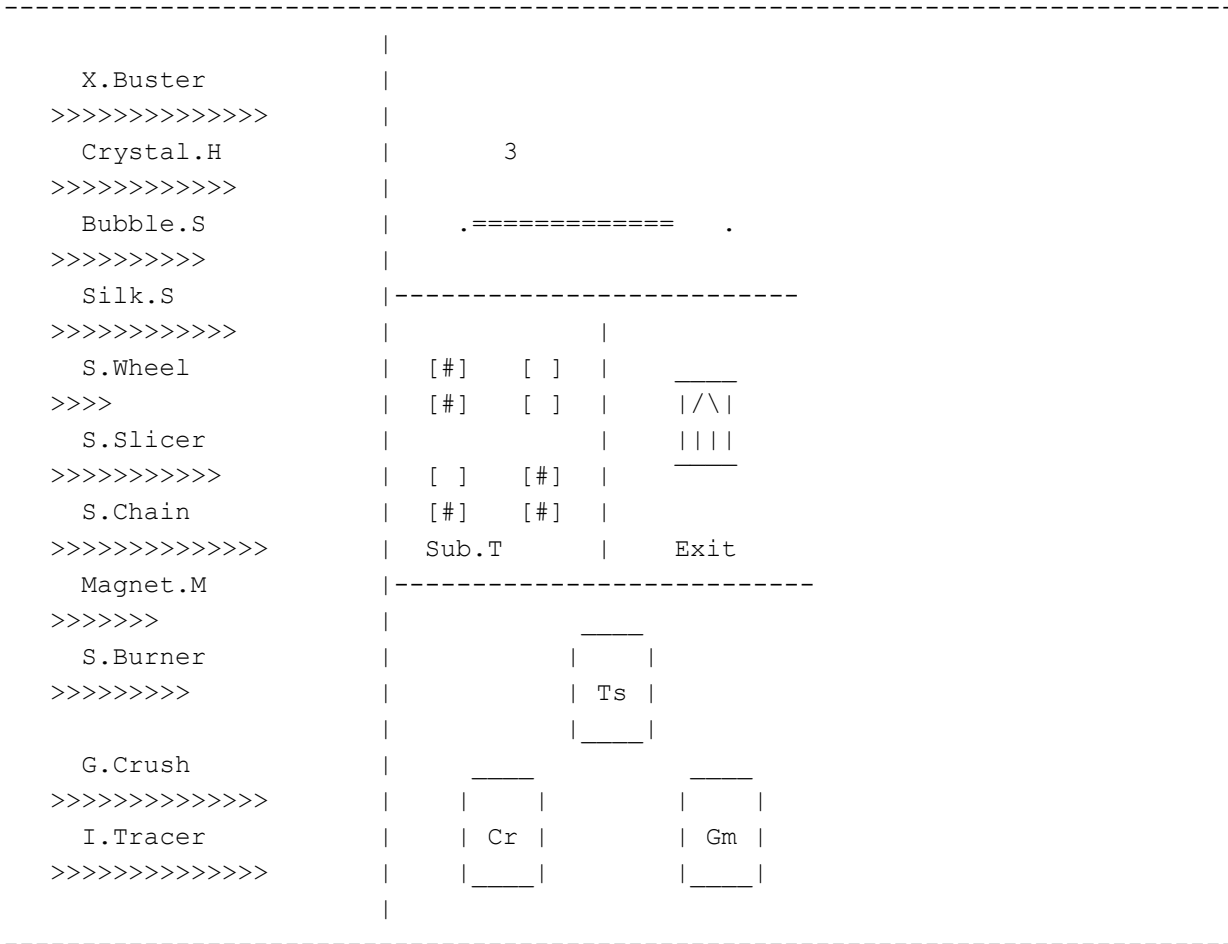
Desert Base - Garage

Desert Base - Deserto

```
#####
#  SCHERMATA ARMI  #
#####
```

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

(Esempio)



Nella parte sinistra dello schermo sono presenti le Armi che si possiedono e per ognuna di esse è indicato, tramite un grafico orizzontale, la quantità di proiettili a disposizione. L'Arma attualmente in uso è evidenziata dal cursore, un colore più luminoso della scritta. Per cambiare Arma è sufficiente spostare il cursore con i tasti direzionali, indicando quella da equipaggiare.

In alto a destra, è indicata, tramite un grafico orizzontale, la quantità di vita a disposizione del Robot, assieme al numero di vite rimanenti.

Al centro, sono presenti sulla sinistra i Sub Tank raccolti, ognuno con i vari punti vita immagazzinati. Per ripristinare la vita di 'X', spostare il cursore su un Tank e premere il pulsante Y. Sulla destra invece è situata la voce "Exit" che serve per uscire da un Livello già completato in passato.

Infine in basso sono mostrate la varie parti di Zero recuperate.

Per tornare al gioco premere nuovamente il pulsante START.

OGGETTI

[@3GG]

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

GLOBO ARANCIONE GRANDE (ripristina 8 punti vita)

GLOBO ARANCIONE PICCOLO (ripristina 2 punti vita)

Questi due oggetti hanno la funzione di curare 'X', facendogli recuperare i punti vita persi. Dopo aver recuperato almeno un Sub Tank, 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.

Dove si trovano

Factory -----	Torrette	[Grande]
Factory -----	Catena di montaggio	[Grande]
Central Computer -	Atrio	[Grande, x2]
Deep-Sea Base ----	Grotta	[piccolo]
Deep-Sea Base ----	Hangar sottomarino	[Grande]
Deep-Sea Base ----	Fondale	[Grande, x2]
Deep-Sea Base ----	Fondale	[piccolo]
Deep-Sea Base ----	Laboratorio	[Grande]
Desert Base -----	Garage	[Grande]
Desert Base -----	Zona di lancio	[Grande]
Desert Base -----	Zona di lancio	[piccolo]
Dinosaur Tank ----	Zona veicoli	[Grande, x2]
Dinosaur Tank ----	Muso	[Grande, x2]
Energen Crystal --	Zona di estrazione	[Grande, x2]
Energen Crystal --	Zona di estrazione	[piccolo]
Energen Crystal --	Nucleo	[Grande]
Robot Junkyard ---	Zona tubi	[Grande, x4]
Vulcanic Zone ----	Nucleo	[Grande, x2]
Vulcanic Zone ----	Nucleo	[piccolo, x4]
Vulcanic Zone ----	Camino	[Grande, x3]
Weather Control --	Ascensori	[Grande]
Weather Control --	Laboratorio	[Grande]
X-Hunters Base 1 -	Bivio	[Grande]
X-Hunters Base 2 -	Zona acuminata	[piccolo]
X-Hunters Base 3 -	Garage	[Grande]
X-Hunters Base 3 -	Torre	[Grande, x5]
X-Hunters Base 3 -	Bivio	[Grande]
X-Hunters Base 4 -	Zona teletrasporti	[piccolo, x4]

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 altre Armi che lo necessitano. Una volta riempito il caricatore di un'Arma si passerà a quello della successiva.

Dove si trovano

Deep-Sea Base --- Fondale	[Grande]
Deep-Sea Base --- Fondale	[piccola]
Desert Base ----- Zona di lancio	[Grande]
Desert Base ----- Zona di lancio	[piccola]
Dinosaur Tank --- Centro di controllo	[Grande]
Energen Crystal - Zona di estrazione	[piccola]
Vulcanic Zone --- Nucleo	[Grande]
Vulcanic Zone --- Nucleo	[piccola, x2]
Vulcanic Zone --- Camino	[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 lo stesso. Si possono possedere sino ad un massimo di 9 vite.

Dove si trovano

Deep-Sea Base ---- Grotta
Desert Base ----- Deserto
Dinosaur Tank ---- Centro di controllo
Energen Crystal -- Zona di estrazione
Energen Crystal -- Nucleo
Robot Junkyard --- Discarica
Robot Junkyard --- Deposito capsule
Vulcanic Zone ---- Pendio
Vulcanic Zone ---- Nucleo
Vulcanic Zone ---- Camino
Weather Control -- Oasi
X-Hunters Base 1 - Ingresso
X-Hunters Base 1 - Bivio
X-Hunters Base 2 - Zona acuminata
X-Hunters Base 3 - Garage
X-Hunters Base 3 - Bivio

* 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


```
/-----\  
|  ARMI  |  
\-----/
```

[@4RM]

.Caratteristiche generali.

Ogni volta che si eliminerà un boss, 'X' riceverà in dono la tecnica del nemico appena sconfitto. Equipaggiando una nuova arma, il Robot cambierà leggermente di colore e, accanto alla barra di vita di 'X', apparirà quella della tecnica in uso. Ogni tacca di questa barra può rappresentare uno o più colpi, per un totale di 28 tacche a disposizione per ogni arma. Per ricaricare queste armi bisognerà raccogliere le Sfere Azzurre. Al termine di ogni Livello oppure usando l'Exit, verranno ripristinate le munizioni di tutte le armi.

.Cambiare le Armi.

Per cambiare la tecnica in uso è sufficiente premere il pulsante L o R per scorrerle secondo questo l'elenco:

```
..  
X-Buster  
Crystal Hunter  
Bubble Splash  
#   Silk Shot           |  
| L Spin Wheel         R |  
|   Sonic Slicer       #  
Strike Chain  
Magnet Mine  
Speed Burner  
Giga Crush  
Item Tracer  
..
```

In alternativa si può selezionare manualmente l'arma desiderata dalla Schermata Armi. Premendo assieme i pulsanti L ed R, il Robot equipaggerà istantaneamente l'X-Buster.

.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 al Doppio Attacco, che può consumare 1 o 2 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
- Bubble Splash
- Crystal Hunter
- Magnet Mine
- Silk Shot
- Sonic Slicer
- Speed Burner
- Spin Wheel
- Strike Chain

Una volta ottenuto, il Potenziamiento per il Cannone dimezza anche il consumo di

munizioni delle varie armi: i valori indicati in questa sezione si riferiscono a quando si possiede già questo potenziamento.

X-BUSTER

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

Numero colpi --: infiniti

Super Colpo ---: infiniti

Colore Robot --: blu & celeste

<> Boss vulnerabili <>

Agile Flyer

Gigantic Mechaniroid CF-0

Neo Sigma

Neo Violen

Virus Sigma

Zero

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 il Doppio Attacco.

La cometa verde è un proiettile allungato con una potenza offensiva una volta e mezzo superiore rispetto al semplice proiettile giallo mentre l'onda azzurra invece è circa due volte più potente dello sparo di base. Il Doppio Attacco consiste in una cometa verde, oppure un'onda azzurra a seconda del tempo di caricamento, seguita da un globo porpora circondato da energia celeste. Quest'ultimo ha una potenza offensiva otto volte superiore a quella del proiettile giallo.

Per ottenere il massimo dell'efficacia dal globo porpora, sia il nucleo centrale che i due fasci azzurri che lo circondano, devono colpire il nemico. Il primo proiettile del Doppio Attacco viene scagliato non appena si rilascia il pulsante Y, mentre il globo porpora rimane a disposizione del Robot sino a quando non si preme nuovamente lo stesso tasto.

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.

BUBBLE SPLASH

Dove si trova -: sconfiggere Bubble Crab al termine della Deep-Sea Base

Numero colpi --: variabile

Super Colpo ---: graduale

Colore Robot --: giallo & rosa

<> Boss vulnerabili <>

Flame Stag

Neo Violen

Violen

'X' emette frontalmente una serie di bolle, da due a sette a seconda del tempo che si tiene premuto il pulsante d'Attacco, che risalgono verso l'alto. Se le varie bolle non colpiscono alcun bersaglio, spariranno entro pochi istanti. Questa arma è in grado di attraversare gli ostacoli ma non è nè particolarmente rapida, nè copre una vasta area. Diventa utile quando bisogna colpire nemici che si trovano più in alto rispetto al Robot. Se vengono usate sottacqua, le bolle risaliranno molto più velocemente del normale. Tenendo premuto il pulsante d'Attacco, 'X' continuerà ad utilizzare questa arma mentre carica il Super Colpo. Una volta pronto, il Robot smetterà di aprire il fuoco.

Il Super Colpo del Bubble Splash genera continuamente attorno ad 'X' una serie di bolle che lo proteggono. Esse causano danni ai nemici e possono eliminarli al solo contatto. Questa barriera però non rende 'X' immune dai danni poiché essa non è in grado di bloccare i proiettili nemici inoltre gli avversari potranno ferire il Robot venendoci a contatto nelle zone non coperte dalle bolle. La tecnica inoltre non protegge dal contatto con le spine, dalle cadute nei burroni o dallo schiacciamento. Mentre è attiva, la barriera consuma gradualmente munizioni, che possono sempre essere ripristinate raccogliendo le Sfere Azzurre, ed impedisce ad 'X' di aprire il fuoco. Se usata sottacqua, il Robot sarà in grado di raggiungere con il salto altezze molto più elevate del normale. Per disattivare manualmente la tecnica, accedere alla Schermata Armi e selezionare un'altra arma.

CRYSTAL HUNTER

Dove si trova -: sconfiggere Crystal Snail al termine dell'Energen Crystal
Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 1
Colore Robot --: celeste & viola

<> Boss vulnerabili <>
Overdrive Ostrich

'X' lancia verso il basso un globo che imprigiona il nemico all'interno di un cristallo. L'avversario così bloccato cade al suolo, può essere usato come una pedana per saltare e non potrà mai liberarsi dal cristallo. Esso potrà essere distrutto soltanto urtandolo con lo Scatto: in questo caso il nemico verrà eliminato e si otterrà sempre una Sfera Azzurra. Questa arma è in grado di attraversare gli ostacoli ma non è nè particolarmente rapida, nè copre una vasta area. Il Crystal Hunter ha un'utilità davvero molto bassa perchè sono pochi i nemici vulnerabili a questa tecnica: contro gli altri il globo rimbalzerà senza produrre alcun effetto.

Sullo schermo possono essere presenti sino ad un massimo di tre avversari imprigionati, dopo di chè non sarà possibile aprire nuovamente il fuoco con questa arma sino a quando non si distruggerà almeno un cristallo. I nemici così bloccati non possono essere impilati l'uno sull'altro. Non è consentito cambiare arma con i pulsanti quando è presente un nemico imprigionato e, facendolo tramite la Schermata Armi, esso svanirà una volta ritornati al gioco.

Il Super Colpo del Crystal Hunter permette ad 'X' di deformare il tempo per circa sette secondi durante i quali sia lui che i nemici si muoveranno al rallentatore. Per disattivare manualmente la tecnica, accedere alla Schermata Armi e selezionare un'altra arma.

MAGNET MINE

Dove si trova -: sconfiggere Magna Centipede al termine del Central Computer
Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 2
Colore Robot --: grigio & giallo

<> Boss vulnerabili <>

Agile
Agile Flyer
Chop Register
Crystal Snail

'X' scaglia frontalmente una mina che esplode venendo a contatto con un nemico oppure dopo qualche istante una volta attaccatasi ad una parete. Premendo le direzioni Su o Giù, è possibile modificare più volte la traiettoria della mina in modo tale da indirizzarla verso l'obiettivo stabilito. Questa arma non è in grado di attraversare gli ostacoli ma è discretamente rapida ed utile contro i nemici che si trovano più in alto o più in basso rispetto ad 'X'. Non è consentito sparare una seconda mina sino a quando la prima non è esplosa o non si è attaccata ad una parete.

Il Super Colpo del Magnet Mine consiste in un globo oscuro che avanza lentamente e può essere comandato verso l'alto o verso il basso come le mine, ma solo nella direzione in cui viene emesso. Rispetto alle Magnet Mine, il globo è in grado di attraversare gli ostacoli, non si esaurisce dopo aver eliminato un nemico ma si sposta in verticale in maniera molto più rapida, rendendo più difficoltoso il suo controllo. Con un po' di maestria e di coordinazione è possibile avanzare e comandare il globo contemporaneamente. Mentre questa tecnica è attiva, non è consentito aprire il fuoco nè preparare un secondo globo. Esso svanisce solo quando esce dallo schermo oppure cambiando arma dalla Schermata Armi. Il globo può interagire con elementi dello sfondo oppure con i proiettili nemici ed attirandoli a sé, il corpo oscuro aumenterà di dimensioni.

SILK SHOT

Dove si trova -: sconfiggere Morph Moth al termine del Robot Junkyard
Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 1
Colore Robot --: arancione & verde

<> Boss vulnerabili <>

Agile (Rocce)
Chop Register (Rottami)
Magna Centipede (Rottami)
Magna Quartz (Cristalli)
Old Robot (Rottami)
Overdrive Ostrich (Rottami)
Serges (Cristalli)
Violen (Foglie)

Il Silk Shot è una tecnica che consiste nell'attrarre elementi della località ed utilizzarli come armi esplosive. Il proiettile è formato da un agglomerato di materiale che, detonando, libera quattro frammenti nelle direzioni diagonali. Sia quest'ultimi che l'agglomerato sono in grado di danneggiare i nemici. Quando si carica il Super Colpo, 'X' attirerà automaticamente a sé il materiale da scagliare una volta rilasciato il pulsante di attacco. Se si viene feriti dopo aver preparato il Super Colpo, esso partirà in automatico.

Caricandolo in determinate zone delle località, il Robot farà comparire automaticamente oggetti curativi e munizioni. Il tipo di materiale utilizzato da questa arma dipende dalla località che si sta visitando.

CRISTALLI -> 'X' spara un cristallo verso il basso che, dopo aver rimbalzato più volte, esplode e genera quattro frammenti. Questa tecnica è discretamente rapida, non è molto precisa ma possiede un notevole raggio d'azione. Il Super Colpo consiste in un grande cristallo che viene sparato in avanti e, detonando, libera un molti frammenti. I Cristalli sono utilizzabili solo presso la località Energen Crystal e l'X-Hunter Serges subisce danni notevoli da essi, se affrontato in questo livello.

FOGLIE ----> 'X' spara un gruppo di foglie che avanza brevemente verso l'alto prima di scomparire. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione molto ridotto e non è in grado di attraversare gli ostacoli. Tra gli attacchi del Silk Shot questa è l'unica che non produce frammenti. Il Super Colpo consiste in un agglomerato di foglie che viene sparato in avanti, ma senza esplodere. Le Foglie sono utilizzabili solo presso il Weather Control e l'X-Hunter Violen subisce danni notevoli da esse, se affrontato in questa località.

ROCCE -----> 'X' spara un masso verso il basso che, dopo aver rimbalzato una volta, esplode e genera quattro frammenti. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione e non è molto precisa. Il Super Colpo consiste in un macigno che viene sparato in avanti e, detonando, libera un gran numero di frammenti. Le Rocce sono utilizzabili solo presso la Deep-Sea Base, la sezione desertica della Desert Base e la Volcanic Zone, inoltre l'X-Hunter Agile subisce danni notevoli da esse, se affrontato in queste località.

ROTTAMI ---> 'X' spara un pezzo di metallo verso il basso che, a contatto con un nemico o una parete, esplode e genera quattro frammenti. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione e non è molto precisa. Il Super Colpo consiste in un agglomerato di metallo che viene sparato in avanti e, detonando, libera un gran numero di frammenti. I Rottami sono il tipo di proiettile più comune e lo si utilizza in tutte le altre località non indicate in precedenza.

SONIC SLICER

Dove si trova -: sconfiggere Overdrive Ostrich al termine della Desert Base
Numero colpi --: 112
Super Colpo ---: 1
Colore Robot --: blu & giallo

<> Boss vulnerabili <>

Flame Stag
Neo Sigma
Serges
Serges Tank
Violen
Wire Sponge

'X' scaglia frontalmente una coppia di lame che si muovono con traiettorie diverse, rimbalzando lungo le pareti della località. Le lame scompaiono dopo aver raggiunto il cielo, oppure dopo aver colpito un nemico, oppure dopo aver eseguito un gran numero di rimbalzi. Questa tecnica è discretamente rapida, non attraversa gli ostacoli ma è molto utile quando bisogna affrontare gli

avversari in spazi stretti.

Usando il Super Colpo del Sonic Slicer, 'X' lancia in aria cinque lame che poi ricadono verticalmente, attraversando ogni ostacolo. Questo attacco copre una discreta area ed è molto vantaggioso da utilizzare quando si verrà circondati dai nemici.

SPEED BURNER

Dove si trova -: sconfiggere Flame Stag al termine della Vulcanic Zone
Numero colpi --: 55
Super Colpo ---: 2
Colore Robot --: rosso & celeste

<> Boss vulnerabili <>

Morph Moth
Raider Killer
Serges Tank
Wire Sponge
Zero

'X' scaglia in orizzontale due fiammate che si intrecciano continuamente tra di loro. Questa tecnica è molto rapida, discretamente potente ed è in grado di attraversare gli ostacoli. Usandola mentre si è sul pavimento, le due fiammate verranno seguite da una scia di fuoco in grado anche essa di danneggiare i nemici. Sparando mentre ci si trova sottacqua invece, i due proiettili non saranno infiammati, si muoveranno più lentamente, non potranno generare la scia di fuoco ed infliggeranno danni molto minori del normale.

Usando il Super Colpo dello Speed Burner, 'X' si lancerà in avanti ricoperto dalle fiamme, danneggiando ogni nemico sul suo cammino. Questa barriera però non protegge dal contatto con le spine, dalle cadute nei burroni o dallo schiacciamento. Combinando questa tecnica con lo Scatto Aereo, il Robot sarà in grado di coprire notevoli distanze mentre è in volo, eseguendo ben tre spostamenti in avanti consecutivi. Per fare questo bisogna:

- .preparare il Super Colpo
- .eseguire un primo Scatto Aereo
- .rilasciare il Super Colpo al termine del primo Scatto Aereo
- .eseguire un secondo Scatto Aereo al termine del Super Colpo

Usandolo sottacqua invece, 'X' si lancerà comunque in avanti ma privo delle fiamme che lo avvolgono e potrà essere danneggiato dai nemici al solo contatto. Il Super Colpo si interrompe automaticamente raggiungendo una parete oppure premendo la direzione contraria a quella verso cui si sta avanzando.

SPIN WHEEL

Dove si trova -: sconfiggere Wheel Gator al termine del Dinosaur Tank
Numero colpi --: 55
Super Colpo ---: 2
Colore Robot --: verde & viola

<> Boss vulnerabili <>

Bubble Crab
Magna Quartz
Old Robot

Raider Killer
Sea-Canthller

'X' genera una lama circolare che avanza lungo il pavimento. Essa girerà su sè stessa per alcuni istanti prima di iniziare il suo cammino. La lama è in grado anche di risalire pendii o pareti verticali, ma solo per tratti molto brevi. La tecnica si esaurisce dopo diversi secondi oppure arrivando a contatto con un ostacolo che non può oltrepassare. La Spin Wheel è molto potente, colpisce a ripetizione un bersaglio, possiede una discreta velocità ed è in grado anche di distruggere blocchi fragili. Usandola mentre si è in aria, la lama circolare cadrà verticalmente prima di cominciare ad avanzare, mantenendo però la sua potenza offensiva.

Usando il Super Colpo della Spin Wheel, 'X' scaglia otto proiettili nelle direzioni ortogonali e diagonali. Questi colpi sono discretamente rapidi, possiedono una elevata potenza distruttiva, coprono una vasta area, sono in grado di attraversare gli ostacoli e di abbattere i blocchi fragili. La tecnica è molto utile quando si è circondati dai nemici.

STRIKE CHAIN

Dove si trova --: sconfiggere Wire Sponge al termine del Weather Control
Numero colpi --: 109
Super Colpo ---: 1
Colore Robot --: viola & grigio

<> Boss vulnerabili <>
Magna Centipede
Virus Sigma
Wheel Gator

'X' estende orizzontalmente una catena la cui lunghezza dipende da quanto tempo si tiene premuto il pulsante d'attacco. Questa arma possiede un raggio d'azione ridotto, una bassa potenza offensiva e per sua natura non può oltrepassare gli ostacoli. La sua caratteristica è quella di agganciarsi alle pareti per permettere al Robot di avvicinarsi rapidamente ad esse, inoltre è in grado di recuperare oggetti: eliminando un nemico con la Strike Chain, la catena afferrerà in automatico l'eventuale oggetto rilasciato dall'avversario appena sconfitto. Combinata con il Salto e lo Scatto, la Strike Chain può diventare un'abilità utile per superare gli ostacoli.

Il Super Colpo dello Strike Chain consiste in una catena di dimensioni maggiori che mantiene tutte le caratteristiche dell'arma di base.

/-----\
| 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. I Cuori vengono considerati raccolti anche se si perderà la vita subito dopo averlo fatto.

CENTRAL COMPUTER

Il Cuore è situato nella Zona sorvegliata e per raccogliarlo bisogna possedere lo Speed Burner, il Potenziamento per le Gambe e quello per il Cannone. Una volta iniziato il livello, bisogna evitare ad ogni costo di far scattare gli allarmi, in modo tale da non far scendere dal soffitto i Blecker presenti: in caso contrario non si potrà ottenere l'oggetto.

Arrivati all'altezza della prima grande cassa mobile, bisogna salire sul gradino e voltarsi verso sinistra. Da qui, caricare il Super Colpo dello Speed Burner ed utilizzarlo in aria, verso ovest. Mentre si è ancora in volo, usare lo Scatto Aereo al termine della tecnica, in modo tale da arrivare a contatto con il Blecker presente sul soffitto, alla sinistra dello stretto condotto. Rimbalzare sul nemico e risalire il passaggio verticale sino a trovare all'interno della rientranza il Cuore. Se non viene raccolto in questa località, è possibile farlo in seguito presso l'X-Hunters Base 5.

DEEP-SEA BASE

L'oggetto si trova nell'Hangar Sottomarino e per ottenerlo bisogna essere già in possesso del Bubble Splash e del Potenziamento per il Cannone. Arrivati in zona, aspettare che il Sea-Canthler si allontani, scendendo oltre il cancello, in modo tale da non avere ostacoli mentre si recupera l'oggetto. Rimasti soli, raggiungere la rientranza a nord est ed attivare il Super Colpo del Bubble Splash. Scivolare lungo la parete orientale della zona ed usare il Super Rimbalzo per recarsi presso le torrette arancioni mobili sulla sinistra. Rimbalzare su di esse per raggiungere il soffitto della caverna, dove è presente il Cuore su una sporgenza a destra.

DESERT BASE

Il Cuore è situato nella Zona di lancio. Per raggiungerlo però bisogna prima distruggere il generatore di tornadi presente nel Deserto. Dopo averlo fatto, tornare indietro e salire a bordo della Ride Chaser. Attraversare tutto il percorso, senza farsi distruggere il veicolo, sino ad arrivare nella Zona di lancio. Una volta qui, raggiungere la lunga pedana con le spine in alto a destra e raccogliere l'oggetto rimanendo a bordo della Ride Chaser. Con il giusto tempismo, è possibile poi voltarsi verso sinistra per evitare di venire a contatto con le spine presenti sulla parete al termine della pedana.

In alternativa si può raccogliere il Cuore anche senza la Ride Chaser, possedendo però lo Speed Burner, il Potenziamento per le Gambe e quello per il Cannone. Raggiunta la pedana con le spine, caricare il Super Colpo dello Speed Burner ed utilizzarlo in aria, verso destra. Mentre si è ancora in volo, usare lo Scatto Aereo al termine della tecnica, in modo tale da raggiungere il Cuore. Questo metodo è più semplice del precedente ma è più dispendioso in termini di vite da sacrificare poichè, una volta eseguito, si arriverà comunque a contatto con le spine.

DINOSAUR TANK

L'oggetto si trova nel Ventre e per raccogliarlo bisogna possedere lo Speed Burner, il Potenziamento per le Gambe e quello per il Cannone. Rientrando nel gigantesco veicolo dopo aver esplorato la zona esterna inferiore, si troverà il Cuore su una sporgenza sulla sinistra, al di sopra delle spine lungo la parete. Andare verso destra e posizionarsi sul secondo gradino, quello più alto. Da qui, preparare il Super Colpo dello Speed Burner, saltare ed eseguire un primo Scatto Aereo verso sinistra. Mentre si è ancora in volo, rilasciare la tecnica ed in seguito eseguire un secondo Scatto Aereo. Se fatto correttamente, si atterrerà proprio sulla sporgenza dove è presente il Cuore.

ENERGEN CRYSTAL

Il Cuore è situato nell'Ingresso. Superare le due rampe e salire a bordo della Ride Armor. Tornare indietro e lasciarsi cadere nel pozzo che separa le

due discese, mantenendosi sulla sinistra, per atterrare sulla pedana in basso. Da qui, scattare con il veicolo verso ovest e saltare, sfruttando i razzi della Ride Armor per raggiungere la maggiore distanza possibile. Prima che il veicolo precipiti nell'abisso, sganciarsi da esso e, se fatto correttamente, sarà possibile rimbalzare sulla sporgenza in basso a sinistra, dove è presente il Cuore. In caso di difficoltà, per raggiungerla ci si può aiutare anche con la Strike Chain. Per tornare indietro poi utilizzare la pedana a comando presente accanto alla parete.

ROBOT JUNKYARD

L'oggetto si trova presso l'Ingresso e per raccoglierlo bisogna possedere il Crystal Hunter. All'inizio della località, eliminare i due Hanged Replod ed utilizzare il Crystal Hunter per intrappolare il primo Disk Boy 08 che si incontra. Una volta fatto, usare quest'ultimo come base per raggiungere il muro in alto a destra, al di sopra della trave arancione. Dopo averlo scalato, si potrà raccogliere una Vita Bonus e più in alto il Cuore.

VULCANIC ZONE

Il Cuore è situato all'interno del Nucleo e per raccoglierlo è consigliato possedere il Silk Shot. Una volta arrivati in questa zona, la lava inizierà a salire e bisognerà scalare rapidamente il condotto, sfruttando molto il Super Rimbalzo per non perdere secondi preziosi. Arrivati vicino al Bar Waying, che blocca l'accesso al CUORE, aprire il fuoco con il Silk Shot per eliminarlo rapidamente. Dopo averlo fatto, raccogliere l'oggetto e continuare subito la scalata per evitare di essere travolti dalla lava. Per semplificare il procedimento è consigliato eseguirlo dopo aver completato una prima volta la Vulcanic Zone, in modo tale da poter utilizzare subito l'Exit, non appena si è raccolto il Cuore, evitando così di perdere una vita per via della lava.

WEATHER CONTROL

L'oggetto si trova presso l'Oasi e non è visibile. Una volta entrati nella località, scalare la parete sinistra per trovare un passaggio segreto dove è presente il Cuore.

```
/-----\  
| 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. Per riempire completamente un Sub Tank sono necessari sette Globi Arancioni grandi. Una volta colmato 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 28 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. Central Computer

Il Sub Tank si trova nel Deposito. Giunti nella zona dove le grandi casse si muovono in automatico, ci sarà una sezione dove ne cadranno dal soffitto a coppie. Usare lo Scatto per superarle prima che sbarrino la strada per

raggiungere un'altra cassa ancora attaccata al soffitto. Entro pochi secondi essa cadrà sul pavimento per poi lanciarsi nell'abisso a destra. Bisogna essere molto rapidi nel salire a bordo di essa, usare lo Scatto e saltare verso la parete in alto a destra, prima che la cassa cada nell'abisso. Una volta fatto, risalire il passaggio verticale sino a trovare all'interno della rientranza il Sub Tank. Per ottenere questo oggetto si ha una possibilità per vita poichè la cassa non ricomparirà più. Se non viene raccolto in questa località, è possibile recuperare in seguito il Sub Tank presso l'X-Hunters Base 5.

b. Deep-Sea Base

Il contenitore è situato nel Fondale e per ottenerlo bisogna essere già in possesso del Bubble Splash e del Potenziamento per il Cannone. Accanto alla sezione dove sono presenti gli abissi, è situata una base sottomarina scavata nella roccia: posizionarsi in cima ad essa ed utilizzare il Super Colpo del Bubble Splash. Saltare sul posto per raggiungere la zona superiore e trovare sulla sinistra una piccola sporgenza dove è presente il Sub Tank. Premendo continuamente il pulsante del Salto mentre ci si trova a pelo d'acqua, 'X' potrà rimanere a galla senza affondare. Così facendo, avvicinarsi alla sporgenza e salirvi sopra per raccogliere il Sub Tank.

c. Vulcanic Zone

Il Sub Tank si trova sul Pendio. Una volta iniziata l'esplorazione della località, scalate la grande parete rocciosa sulla destra ed attendete che compaia il Beetron. Raggiungete la sommità, facendovi inseguire dal nemico, e saltate sulla sporgenza presente sopra il suo muso, alla destra delle sue ali. In questa posizione si potrà stare a contatto con il nemico senza subire danni. Per via del peso di 'X', il Beetron inizierà gradualmente a perdere di quota: saltare continuamente sul posto per permettere al nemico di arrivare più in alto, sino a quando non sarà possibile raggiungere la zona rocciosa presente a nord ovest. Una volta arrivati qua, raccogliere il Sub Tank in alto a sinistra.

d. Weather Control

Il contenitore è situato nell'Oasi. Arrivati nella zona dove sono presenti le torrette mobili arancioni, salire su quella più a sinistra e da qui scattare e saltare verso la torre ricoperta di piante che contiene la sfera di controllo del tempo. Scalare la parete per raggiungere la parte superiore e da qui scattare e saltare nuovamente, questa volta verso destra, arrivare in cima ai tubi. Rimanere in questa zona superiore dell'Oasi per trovare nell'angolo di nord est 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 l'Elmo (Item Tracer)
- Potenziamento per la Corazza (Giga Crush)
- Potenziamento per le Gambe
- Potenziamento per il Cannone
- Shoryuken

<><> POTENZIAMENTO PER L'ELMO <><> (Item Tracer)

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di trovare facilmente zone segrete all'interno delle località. Questa abilità, chiamata Item Tracer, funziona come se fosse un'arma. Dopo averla selezionata, premendo il pulsante d'attacco, comparirà sullo schermo un mirino che vagherà per la sezione alla ricerca di un passaggio segreto. Nel caso in cui ne sia presente uno, il mirino si posizionerà su di esso per indicarne l'ingresso; in caso contrario continuerà a vagare sino ad uscire dallo schermo. Mentre è attivo l'Item Tracer, non è consentito utilizzare altre armi, inoltre questa tecnica non possiede un vero e proprio Super Colpo poichè, provando ad eseguirlo, si otterrà solamente il normale mirino. Anche se accanto alla barra di vita appare quella dell'Item Tracer, quest'ultima la si può usare all'infinito senza doverla ricaricare.

La capsula è situata nell'Energen Crystal - Nucleo. Al termine di questa sezione, oltre la lunga discesa, è presente un pozzo. Scivolare lungo la parete sinistra di questo per raggiungere una zona inferiore. Farsi strada tra i Refleczer sino a trovare la capsula al termine del percorso.

<><> POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA <><> (Giga Crush)

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', riducendo tutti i danni subiti dal Robot. In aggiunta si otterrà una tecnica speciale, il Giga Crush, in grado di danneggiare tutti i nemici presenti sullo schermo. Questa tecnica, così come le varie armi, possiede una propria barra ma in questo caso si potrà riempirla solamente venendo colpiti dai proiettili nemici. Il contatto con gli avversari o subire altre loro tecniche che non siano proiettili non farà caricare la barra.

Una volta riempita completamente, premendo il tasto d'attacco, 'X' genererà un'enorme esplosione che danneggerà tutti i nemici presenti sullo schermo. Mentre è selezionato il Giga Crush, non è consentito utilizzare altre armi, inoltre questa tecnica non possiede un vero e proprio Super Colpo poichè, provando ad eseguirlo, si otterrà solamente la normale esplosione, nel caso in cui la barra sia piena, o nessun effetto, nel caso non lo sia. Il Giga Crush si può eseguire da fermi, in movimento, in aria o durante uno Scatto normale o Aereo. Durante l'esecuzione di questa tecnica è possibile tenere premuto il pulsante Y per accumulare energia per il Super Colpo.

La capsula è situata nel Robot Junkyard - Discarica e per raggiungerla è necessario possedere la Spin Wheel. Una volta iniziata l'esplorazione della località, avanzare sino a raggiungere la prima elettrocalamita che attrae i rottami verso l'alto. Superare la trave arancione verticale di destra ed usare la Spin Wheel sul pavimento subito accanto. La lama circolare inizierà a scavare una buca e bisognerà usare altre Spin Wheel per raggiungere il fondo. Una volta fatto, scendere lungo il condotto e sulla destra si troverà la capsula.

<><> POTENZIAMENTO PER LE GAMBE <><>

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di eseguire un breve scatto orizzontale in avanti mentre si trova in aria, premendo il pulsante A. Grazie a questa abilità è possibile superare facilmente alcuni ostacoli ed aumentare la distanza massima raggiungibile con un salto. Più tempo si tiene premuto il pulsante A, maggiore sarà la distanza coperta da questa tecnica. Si può eseguire un solo Scatto Aereo per ogni salto, mentre non è consentito eseguire questa abilità dopo aver usato lo Scatto rimbalsando su una parete o prima di un semplice salto. Durante lo Scatto Aereo è possibile aprire il fuoco ed eseguire il Super Colpo.

Combinando questa tecnica con il Super Colpo dello Speed Burner, il Robot sarà in grado di coprire notevoli distanze mentre è in volo, eseguendo ben tre spostamenti in avanti consecutivi. Per fare questo bisogna:

- .preparare il Super Colpo
- .eseguire un primo Scatto Aereo
- .rilasciare il Super Colpo al termine del primo Scatto Aereo
- .eseguire un secondo Scatto Aereo al termine del Super Colpo

La capsula è situata nella Desert Base - Zona di lancio e per raggiungerla è necessario possedere la Spin Wheel. Arrivati nella sezione, passare al di sotto della lunga pedana con le spine ed usare lo Scatto per poi saltare verso la parete destra e raggiungere i blocchi grigi. Distruggerli con la Spin Wheel per trovare la capsula all'interno della rientranza.

<><> 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. In aggiunta, le varie armi consumeranno metà munizioni del normale ed il Robot si muoverà più velocemente lungo le scale.

La capsula è situata nel Dinosaur Tank - Zona Veicoli e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Una volta iniziata l'esplorazione della località, avanzare verso destra fino a scendere le due scale e raggiungere la parete subito ad est dei gradini. Scalandola si noterà un piccolo condotto sulla sinistra. Saltando dal muro, bisogna usare poi lo Scatto Aereo verso ovest per raggiungere la parete sinistra del condotto e scalarla. La difficoltà è data dalla presenza di una sporgenza verticale che bisogna necessariamente evitare per raggiungere il condotto. Bisogna essere precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e nell'utilizzare lo Scatto Aereo, in modo tale da arrivare oltre la sporgenza verticale.

<><> SHORYUKEN <><>

Questa tecnica consente ad 'X' di eseguire un montante infuocato che possiede grandissima potenza. Quasi tutti i nemici, boss compresi, verranno eliminati anche all'istante se colpiti dallo Shoryuken. L'efficacia di questo attacco dipende dalla distanza da cui viene utilizzata e, più vicino sarà 'X' mentre la esegue, maggiori saranno i danni inflitti al nemico. Il Robot sarà invincibile per tutta l'esecuzione dello Shoryuken, da quando salta a quando atterra. Per usare questa tecnica bisognerà equipaggiarsi con l'X-Buster e compiere questo movimento:

guardando verso sinistra

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

guardando verso destra

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

Lo Shoryuken 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 la tecnica copre una distanza orizzontale non molto elevata, perciò bisognerà essere abbastanza vicini al nemico per colpirlo con la massima potenza, rischiando quindi di venire danneggiati dal contatto. L'ultimo difetto dello Shoryuken è che si può utilizzare solo da fermi, e quindi non mentre si salta, ci si lascia cadere o si compie uno Scatto.

La capsula dello Shoryuken è situata in X-Hunters Base 3 - Bivio e compare solo

dopo aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank, tutti gli altri Potenziameti e possedendo la barra di vita completamente piena. Per raggiungere la capsula bisogna avere una buona padronanza del Crystal Hunter e dello Speed Burner.

Arrivati all'inizio di questa sezione, saranno presenti due scale alla sinistra delle spine: una che conduce verso l'alto ed una che conduce verso il basso. Per poter arrivare alla prima, spostarsi verso sinistra per attirare un Batton Bone Type G ed imprigionarlo con il Crystal Hunter, in modo tale che il nemico sia il più possibile sotto la scala superiore. Usare il cristallo come pedana e saltare su di esso per rimbalzare sui primi tubi alla sinistra della scala e da qui salire su di essa.

Avanzando poi verso nord est, si troverà un pavimento di spine. Per superarlo, imprigionare il Batton Bone Type G sulla destra, facendo in modo che rimanga nella zona più orientale possibile delle spine. Una volta fatto, raggiungere il cristallo ed usare lo Scatto Aereo per arrivare sulla piccola pedana. Eseguire nuovamente la stessa tecnica a mezz'aria per oltrepassare le spine che sporgono dal pavimento e dal soffitto e proseguire verso destra.

Si arriverà ad un ultimo tratto, sempre ricoperto di spine, da superare. Posizionarsi sulla pedana più a destra e preparare il Super Colpo dello Speed Burner. Usare lo Scatto Aereo ed interromperlo prima di arrivare a contatto con la parete. Durante la caduta, voltarsi verso sinistra e, senza finire sulle spine rilasciare il Super Colpo verso ovest sino ad arrivare al muro. Dopo aver raccolto la Vita Bonus, lasciarsi scivolare lungo il muro sinistro sino a trovare un ingresso segreto che conduce alla capsula.

		== pedane	## spine	pareti
	1.....2 #			
==	==#### : #	1. Usare lo Scatto Aereo		
##	: #	2. Interromperlo e lasciarsi cadere		
	== 4....3 #	3. Usare il Super Colpo dello Speed Burner verso ovest		
==##== :	####	4. Arrivati sulla parete si sarà al sicuro		
==				

```

+-----+
| ORDINE DI RACCOLTA |                                     [4RD]
+-----+

```

Per raccogliere alcune migliori è necessario possedere già alcuni Potenziameti. Qui viene elencato l'ordine di raccolta:

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

- .tutte le Armi
- .Cuore ---- Desert Base
- .Cuore ---- Energen Crystal
- .Cuore ---- Weather Control
- .Sub Tank - Central Computer
- .Sub Tank - Vulcanic Zone
- .Sub Tank - Weather Control
- .Potenziamento per l'Elmo

CRYSTAL HUNTER

- .Cuore ---- Robot Junkyard

SILK SHOT

=====
"Sono passati sei mesi dalla distruzione di Sigma e poco è cambiato da allora. La rivolta dei Maverick, iniziata da Sigma stesso, è terminata ma Mega Man X e la nuova generazione di Maverick Hunter devono ancora sconfiggere tutti i ribelli sopravvissuti.

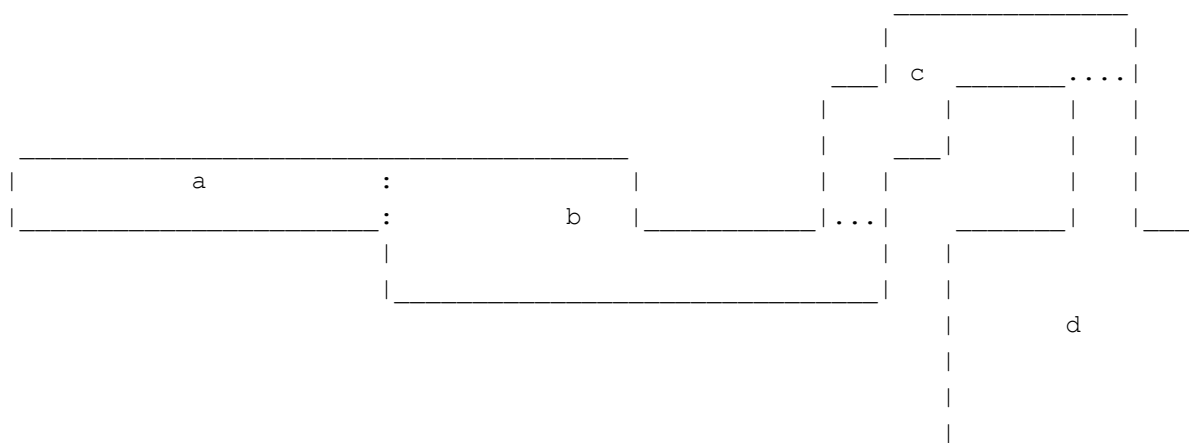
Guidati dalle informazioni del Dr. Cain, Mega Man X ed il resto degli Hunter hanno scoperto l'ultimo covo dei Maverick presso una fabbrica abbandonata di Replid. Gli eroi sperano di eliminare le ultime sacche di resistenza, ma non si aspettano che la vera guerra sta per iniziare..."

NEMICI

Bar Waying
Cannon Driver
Scrambler
Scriver
Slidame
(Boss) Gigantic Mechaniroid CF-0

OGGETTI

(nessuno)



Ingresso

Una volta terminata la sequenza dove viene distrutto il veicolo di 'X' avrà inizio l'avventura. Il primo nemico che si affronta è un Cannon Driver danneggiato. Aprite subito il fuoco su di lui e saltate per schivare il suo attacco. Entrati nella fabbrica, attendete che il Bar Waying si abbassi e poi eliminatelo tranquillamente con l'X-Buster. Più avanti verrà incontro uno Scriver: rimanete distanti da esso ed aprite il fuoco sul nemico. Continuate ad avanzare, sconfiggendo i vari Scriver e Bar Waying che appariranno, sino ad entrare nella sezione successiva.

Torrette

Scendete lungo i gradoni facendo attenzione agli Scrambler. Questi nemici si lanceranno in picchiata contro 'X' ma sono molto deboli perciò è sufficiente colpirli una volta per eliminarli. Raccogliete il Globo Arancione grande ed oltrepassate i rottami elettrici per non subire danni. Arriverete in una zona dove, dalle varie torrette, verranno montati vari pezzi degli Scrambler: proseguite verso destra ed evitateli saltando. Al termine è presente un braccio meccanico, il Mecha-Arm. Questo non è un nemico e non può essere distrutto ma è in grado di afferrare 'X' per farlo cadere sui rottami elettrici. Usate lo Scatto e saltate per superarlo senza correre rischi. Infine rimbalzate lungo la parete sulla destra ed usate la scala per proseguire.

Catena di montaggio

Appena entrati in questa sezione, uno Slidame volerà subito verso l'alto. Questo nemico non attacca direttamente ma la sua presenza implica che presto dovrete scalare un condotto che si chiuderà. Infatti l'unica azione compiuta dallo Slidame è quella di avvicinare tra di loro le pareti col fine di schiacciare il Robot. Per questo motivo, rimbalzate rapidamente lungo il muro per raggiungere in cima il nemico. Una volta che il condotto sarà chiuso, lo Slidame si sgancerà e volerà via. Seguite il percorso obbligato ed infine raccogliete il Globo Arancione grande prima di lasciarvi cadere nel pozzo verticale.

Deposito

Una volta atterrati comparirà il primo boss.

*** GIGANTIC MECHANIROID CF-0 ***

TABELLA ARMI				DANNI	Normale	Potente
X-Buster	11	7	4	Contatto	2	.
Bubble Splash	.			C. maglio	2	.
Crystal Hunter	.	.		Balzo	2	.
Magnet Mine	.	.				
Silk Shot Cristalli	.	.				
Silk Shot Foglie	.	.				
Silk Shot Rocce	.	.				
Silk Shot Rottami	.	.				
Sonic Slicer	.	.				
Speed Burner	.	.				
Spin Wheel	.	.				
Strike Chain	.	.				

ATTACCHI

1. Colpo di maglio

il Gigantic Mechaniroid CF-0 attacca facendo oscillare lateralmente i magli che possiede alle estremità delle braccia. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per schivarla bisogna spostarsi lungo la verticale sfruttando le scale oppure saltando.

2. Maglio impazzito

il Gigantic Mechaniroid CF-0 sbatte a destra e a sinistra uno dei suoi due magli. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per schivarla bisogna spostarsi lungo la verticale sfruttando le scale oppure saltando.

3. Balzo

il Gigantic Mechaniroid CF-0 compie un salto, cercando di schiacciare il Robot sotto i suoi piedi. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna rimanere sempre all'altezza del busto del boss.

Il Gigantic Mechaniroid CF-0 è un gigantesco automa prodotto nella Factory. Questo boss è il nemico più grande in assoluto per le dimensioni ma possiede solo cinque zone del corpo che possono ferire il Robot al contatto: la testa, che è anche il suo unico punto vulnerabile, i magli all'estremità delle braccia

ed i piedi. La stanza dove si affronta questo boss è piena di scale ma ad ogni modo è meglio rimanere nella zona più alta. Il Gigantic Mechaniroid CF-0 viene eliminato con appena quattro colpi di onda azzurra perciò fate allontanare un po' il boss, caricate il Super Colpo e rilasciatelo per infliggergli gravi danni in pochi secondi. Posizionatevi all'altezza del suo busto per rimanere fuori dalla portata dei suoi attacchi e colpitelo ripetutamente alla testa per eliminarlo senza difficoltà.

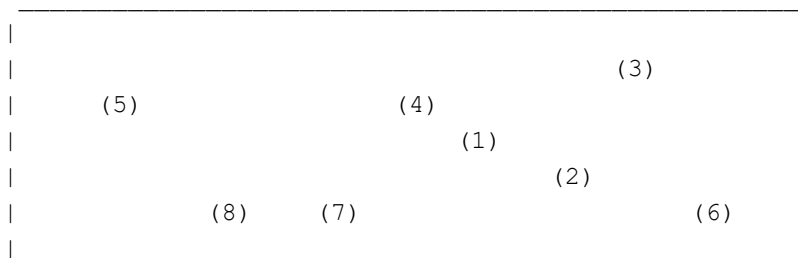
|| Tre misteriose figure osservano 'X' da uno schermo. Il loro piano è quello
 || di tenere il Robot occupato facendogli affrontare i Maverick mentre i tre si
 || occuperanno di una misteriosa ricostruzione.

=====
 Intermezzo

[@5MZ]
 =====

Ora apparirà la schermata generale delle località:

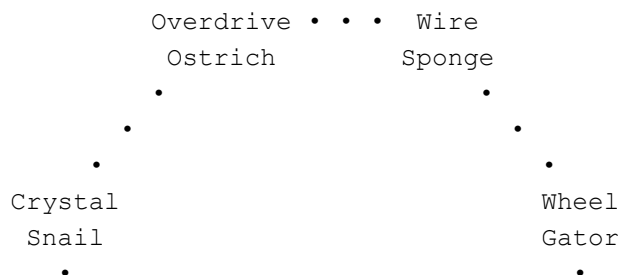
- | | | | |
|-----------------|----------------|---------------|------------------|
| 1. | 2. | 3. | 4. |
| Weather Control | Robot Junkyard | Vulcanic Zone | Central Computer |
| *Wire Sponge | *Morph Moth | *Flame Stag | *Magna Centipede |

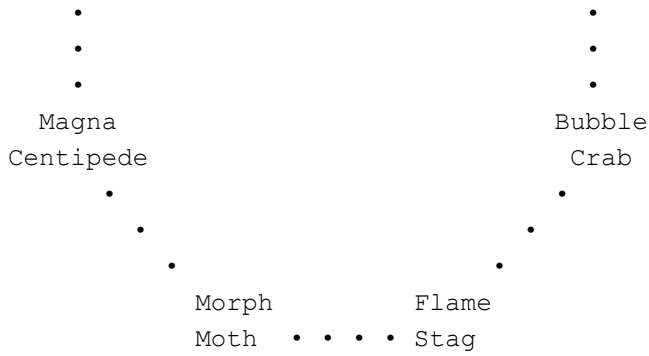


- | | | | |
|--------------------|---------------|---------------|-----------------|
| 5. | 6. | 7. | 8. |
| Desert Base | Deep-Sea Base | Dinosaur Tank | Energen Crystal |
| *Overdrive Ostrich | *Bubble Crab | *Wheel Gator | *Crystal Snail |

Nella parte alta e bassa dello schermo sono disposti gli otto Maverick e, selezionandone uno, si esplorerà la rispettiva località. Dopo aver sconfitto un Maverick, il suo ritratto in questa schermata si oscurerà ma sarà sempre possibile esplorare nuovamente la sua località. Selezionando la grande X presente nella zona superiore si attiveranno o meno le informazioni riguardo le località.

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





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

(es. Wire Sponge è vulnerabile al Sonic Slicer, ricevuto dopo aver eliminato Overdrive Ostrich; Wheel Gator è vulnerabile alla Strike Chain, ricevuta dopo eliminato Wire Sponge e così via)

```

/-----\
|  I TRE X-HUNTER  |
\-----/

```

Dopo aver sconfitto i primi due Maverick, compariranno sulla mappa, ognuno in corrispondenza di una località casuale, i tre X-Hunter. Il comportamento di questi particolari nemici ha le seguenti caratteristiche:

- a. Gli X-Hunter si possono affrontare in qualsiasi ordine ma solo prima di aver sconfitto tutti gli otto Maverick.
- b. Dopo aver completato una località oppure uscendo da una già completata, gli X-Hunter cambieranno posizione sulla mappa.
- c. Gli X-Hunter compaiono solo nelle località dove i rispettivi Maverick non sono ancora stati sconfitti.
- d. Ogni località possiede una determinata stanza segreta in cui si può accedere solo se in quel momento è presente l'X-Hunter.
- e. Completando una località senza aver affrontato l'eventuale X-Hunter presente, quest'ultimo non comparirà più sulla mappa.

Affrontandoli e sconfiggendoli si otterrà una delle tre parti di Zero. Dopo aver eliminato gli otto Maverick, l'aver recuperato o meno tutte le parti farà variare lo sviluppo della trama. Sono solo due gli accorgimenti a cui prestare attenzione per quanto riguarda l'ordine di scelta delle località per affrontare gli X-Hunter, nel caso in cui si decida di non utilizzare quello spiegato in questa guida:

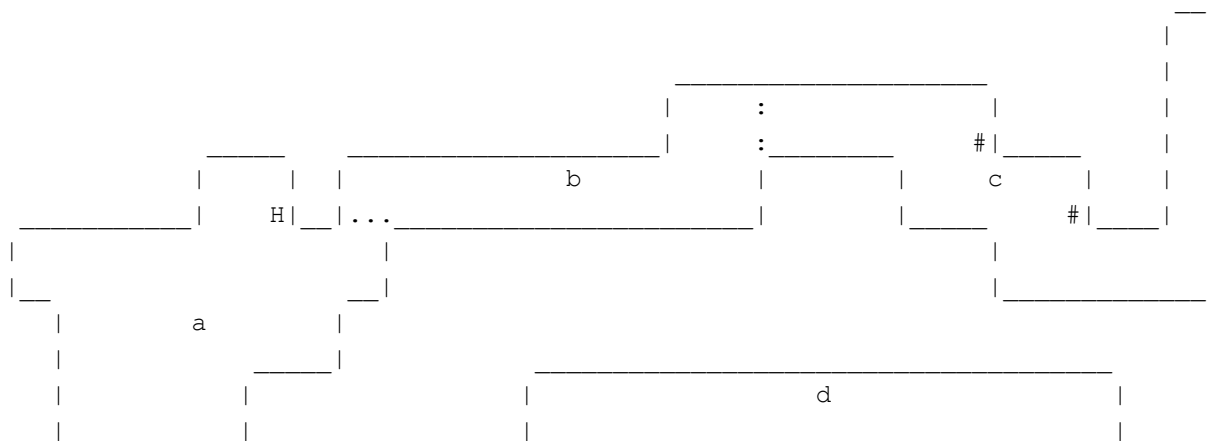
- per raggiungere la stanza segreta presso la Desert Base, bisogna possedere necessariamente la Spin Wheel, ottenibile completando il Dinosaur Tank
- per raggiungere la stanza segreta presso la Deep-Sea Base è consigliato, anche se non è obbligatorio, possedere il Potenziamento per la Corazza, presente presso il Robot Junkyard ed ottenibile sempre tramite la Spin Wheel

Perciò bisogna completare prima il Dinosaur Tank e poi il Robot Junkyard: le località rimanenti invece possono essere esplorate in qualsiasi ordine.

La soluzione seguente inizia il percorso da Overdrive Ostrich, seguendo lo schema delle debolezze dei boss, mentre i tre X-Hunter saranno trattati a parte, subito dopo le località degli otto Maverick.

```
=====
DESERT BASE - Overdrive Ostrich                                     [5DB]
=====
```

NEMICI	OGGETTI
Aclanda	Cuore
Crash Roader	Sonic Slicer
Road Riders	Ride Chaser
	Vita Bonus



Garage

Scendete lungo la strada sino a trovare un muretto da abbattere. Lungo la località incontrerete diverse volte questo tipo di ostacoli e sarà utile poi sfruttarli come rampe. Una volta superato, vi verrà incontro un Crash Roader. Questo nemico non è molto pericoloso perchè avanza senza sosta e non si interessa dei movimenti del personaggio perciò, una volta oltrepassato con un salto, potrete ignorarlo. Più avanti affronterete l'Aclanda. Lo scorpione possiede diversi attacchi in grado di impensierirvi, sia dalla distanza che da vicino. Per eliminarlo quindi usate specialmente il Super Colpo oppure cercate di oltrepassarlo in qualche modo per attaccarlo alle spalle poichè l'Aclanda non è in grado di voltarsi. Dopo averlo sconfitto scendete le scale situate poco più avanti.

```
| STANZA DELL'X-HUNTER \
|
| Al posto di scendere le scale, salite sul muretto a destra ed usate la
| Spin Wheel per scavare un passaggio nella roccia. Seguite il percorso poi
| per trovare un Globo Arancione grande e l'ingresso della stanza segreta.
| Dopo lo scontro fate il percorso al contrario per tornare alle scale.
|
```

Passate da un piano all'alto, eliminando i due Crash Roader, e, nella zona più bassa, troverete una RIDE CHASER. Salite a bordo del veicolo ed utilizzatelo soprattutto per oltrepassare il letto di spine. Aprite costantemente il fuoco sia per farvi strada tra i nemici, sia per abbassare la grande rampa. Nel caso in cui lasciate o si distruggesse la Ride Chaser, non potrete tornare indietro per trovarne un'altra e dovrete proseguire a piedi.

--- STANZA SILK SHOT --- Prima raggiungere la grande rampa, noterete sulla sinistra una sporgenza. Scendete dal veicolo e saltate usando lo Scatto per raggiungerla. Proseguite verso sinistra e scavate un passaggio nella roccia con la Spin Wheel. Arrivati nei pressi della parete ad ovest, utilizzando il Super Colpo del Silk Shot potrete far comparire ogni volta otto Globi Arancioni grandi.

Deserto

Avanzate lungo le dune, facendo attenzione ai Crash Roder ed ai Road Riders. Quest'ultimi sono automi a bordo di moto futuristiche. Nel caso siate a piedi, oltrepassatelo con un salto e proseguire oppure eliminatelo subito con un Super Colpo; se invece state ancora utilizzando la Ride Chaser, è meglio fuggire da esso. Durante l'esplorazione incontrerete un grosso dispositivo che produce tempeste di sabbia: per abatterlo schiantatevi contro di esso mentre siete a bordo del veicolo e, nel caso in cui non lo abbiate più, ne troverete sempre uno all'inizio di questa sezione.

Dopo aver demolito il dispositivo, usate la Ride Chaser per proseguire ed aprite costantemente il fuoco sia per eliminare i nemici, sia per abbattere le piccole rampe. Tenete premuto il pulsante A per sfruttare il Turbo del veicolo ed ottenere un'altezza maggiore mentre saltate. In questo modo potrete superare il burrone e raggiungere la parte superiore dell'ingresso della struttura metallica, dove è presente una VITA BONUS.

Zona di lancio

Avanzate all'interno dell'edificio sino ad incontrare due Aclanda nella parte più bassa ed una lunga pedana con le spine in quella più alta. Nel caso in cui siate ancora a bordo della Ride Chaser, potrete sfruttare il veicolo per camminare sugli ostacoli e raccogliere il Cuore. Con il giusto tempismo, sarete in grado poi voltarvi verso sinistra ed evitare di venire a contatto con le spine presenti sulla parete al termine della pedana. Se invece siete a piedi, ignorate l'oggetto poichè sarà possibile recuperarlo più avanti nel corso dell'avventura in maniera molto più semplice. Scendete lungo il condotto e sconfiggete l'ultimo Aclanda prima di entrare nella stanza del boss. Salite a bordo del razzo ed 'X' inizierà a colpirlo ripetutamente per fermarne la corsa sino a distruggerlo.

Rovine

Qui affronterete il Maverick a capo di questa località.

*** OVERDRIVE OSTRICH ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Carica	4	3
Crystal Hunter	11				Balzi	4	3
Magnet Mine	32	32			A.picchiata	4	3
Silk Shot Cristalli	.	.			Lama	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Pioggia	2	1
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	16	16					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					

Spin Wheel	32	32
Strike Chain	32	32

ATTACCHI

1. Carica

Overdrive Ostrich si lancia in avanti contro il Robot. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione poichè il boss inseguirà costantemente il personaggio. Per schivarla è sufficiente oltrepassare il boss saltando. Una volta fatto questo, Overdrive Ostrich si fermerà, interrompendo la Carica.

2. Balzi

Overdrive Ostrich avanza compiendo diversi balzi. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla bisogna superare il boss passandogli da sotto utilizzando lo Scatto e sfruttando i vari dislivelli presenti nella sezione. Per questo motivo è consigliato trovarsi sempre più in basso rispetto al boss in modo tale da avere più tempo per oltrepassarlo.

3. Attacco in picchiata

se il personaggio si allontana troppo, Overdrive Ostrich lo raggiunge correndo sullo sfondo per poi saltare, tentando di atterrarli addosso. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente rimanere sempre in movimento non appena il boss compie il salto dallo sfondo.

4. Boomerang

Overdrive Ostrich salta ed emette dalla bocca un boomerang rosa. Il proiettile si muove verso il basso, è discretamente rapido e possiede un lungo raggio d'azione. Per evitarlo, avvicinarsi al boss, in modo tale che il Boomerang passi sopra la testa del personaggio, oppure allontanarsi da esso e schivare il proiettile saltando.

5. Pioggia

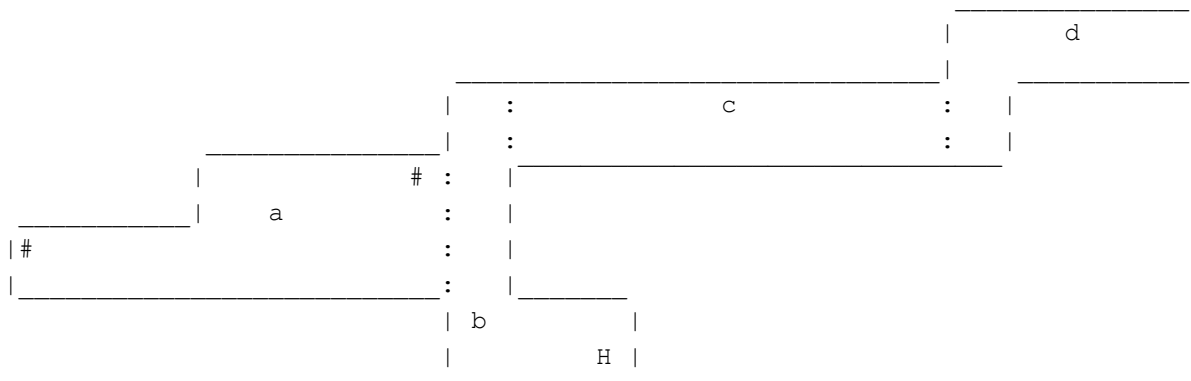
Overdrive Ostrich salta e rilascia una serie di lame che ricadono sul terreno. Questa tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla bisogna essere precisi nei movimenti e posizionarsi nello spazio vuoto tra una lama e l'altra.

Overdrive Ostrich è un grosso struzzo umanoide. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. Affronterete questo boss in una sezione molto diversa da quelle degli altri Maverick, composta da un lungo percorso pieno di dislivelli. Il modo più semplice per eliminare Overdrive Ostrich è quello di costringerlo ad utilizzare sempre l'Attacco in picchiata. Usate continuamente lo Scatto per allontanarvi da esso ed intanto caricate il Super Colpo. Quando il boss salterà dallo sfondo, evitate che vi atterri addosso, voltatevi e rilasciate il Super Colpo per danneggiarlo. Distanziate lo nuovamente ed il boss molto probabilmente vi inseguirà con la Carica. Saltate per evitarlo e scattate in direzione contraria per allontanarvi da lui e forzarlo nuovamente ad eseguire l'Attacco in picchiata. Ripetete questa sequenza di mosse sino a quando non lo avrete sconfitto.

Usando il Crystal Hunter, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. In aggiunta, Overdrive Ostrich rimarrà stordito per qualche istante ed ogni sua tecnica verrà interrotta. Dopo essersi ripreso da questo attacco, il boss utilizzerà sempre la Pioggia ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SONIC SLICER.

NEMICI	OGGETTI
Aclanda	Cuore
Croak Hopper	Strike Chain
Rightod	Sub Tank
Sabottein	Vita Bonus
Scriver	
Sky Farmer	
Sole Solar L	
Sole Solar M	
Weather Crystal	



Oasi

Una volta iniziata la località, scalate la parete a sinistra per trovare in cima ad essa, in una zona nascosta, il CUORE. Proseguite verso ovest ed incontrerete una Croak Hopper. Questa rana si muove raramente dal suo posto ed è un nemico abbastanza aggressivo. La sua pericolosità è data dai proiettili che spara, in grado di coprire una vasta area e di ostacolarvi durante il salto. Per eliminarla facilmente posizionatevi al di fuori del suo raggio d'azione ed attaccatela con l'X-Buster. Più avanti troverete il Weather Crystal che è il dispositivo peculiare di questa località. A seconda dell'arma utilizzata per colpirlo, il Weather Crystal non solo subirà danni ma muterà anche le condizioni atmosferiche della località per alcuni secondi:

Bubble Splash

Pioggia: il Robot viene sospinto leggermente all'indietro mentre salta e questo rende più difficile superare gli ostacoli.

Crystal Hunter

Nebbia: il Robot non ottiene bonus o penalità mentre entrambi i modelli di Sole Solar necessitano di più tempo per aprire il fuoco.

Speed Burner

Afa: il Robot non ottiene bonus o penalità mentre entrambi i modelli di Sole Solar necessitano di meno tempo per aprire il fuoco, inoltre i Croak Hopper subiranno automaticamente danni per via dell'alta temperatura.

Strike Chain

disattiva temporaneamente l'effetto della sfera, ripristinando la normale atmosfera.

Tutte le altre armi non causano alcun effetto particolare al dispositivo e si limitano semplicemente a danneggiare la sfera. Mutate quindi l'atmosfera a seconda delle vostre esigenze o distruggete semplicemente il Weather Crystal per evitare che influisca con l'ambiente.

In seguito appariranno dal suolo i Sole Solar. Prima di scagliare i Missili o il Laser, questi nemici hanno bisogno di assorbire raggi solari con i loro pannelli per alcuni istanti. I Sole Solar non causano danni al contatto perciò per eliminarli avvicinatevi il più possibile ed aprite il fuoco su di essi mentre stanno ancora assorbendo i raggi solari.

Superate poi il secondo Weather Crystal sino a raggiungere le torrette mobili arancioni. Salite su quella più a sinistra e da qui scattate e saltate verso la torre ricoperta di piante che contiene la sfera di controllo del tempo. Scalate la parete per raggiungere la parte superiore e da qui scattate e saltate nuovamente, questa volta verso destra, arrivare in cima ai tubi. Rimanete in questa zona superiore dell'Oasi per trovare nell'angolo di nord est il SUB TANK. Tornando un po' indietro, potrete raccogliere una VITA BONUS nella parte centrale dei tubi, sulla sinistra. Avanzate infine verso destra per accedere alla sezione successiva.

Ascensori

Salite a bordo di una pedana mobile, posizionatevi nella parte più a destra possibile e rimanete immobili: così facendo eviterete che gli Sriver vi colpiscano mentre saltano. Arrivati in cima al condotto, proseguite subito verso destra per non farvi colpire dalle spine ed accederete alla sezione accanto.

| STANZA DELL'X-HUNTER \

| Al posto di salire su una pedana, aspettate che una vi superi e |
| lasciatevi cadere lungo il bordo destro del condotto, in modo tale da |
| poter arrivare alla zona inferiore della sezione. Qui, sul lato orientale, |
| è presente un piccolo passaggio, dove troverete un Globo Arancione grande, |
| che conduce alla stanza segreta. Dopo lo scontro fate il percorso al |
| contrario per tornare alle pedane mobili. |

Giardino

Superate i Croak Hopper ed il burrone per trovare poi un altro Weather Crystal. Dopo averlo superato comparirà un nuovo tipo di nemico: lo Sky Farmer, in grado di generare altri avversari, facendo cadere i loro semi sul pavimento. Per eliminarlo aprite il fuoco verso di esso non appena compare sullo schermo, prima che possa rilasciare i semi. Gli avversari che possono essere generati sono di due tipi, i Sabottein ed i Rightod.

Il primo è una semplice pianta con le spine che può causare danni solo al contatto ed aumenta di dimensioni quando c'è l'Afa. Il secondo invece cercherà di agganciarsi al Robot per poi attirare Fulmini su di sé e danneggiarlo. Questo nemico non causa danni al contatto ma è ugualmente pericoloso sia perchè vi rende un obiettivo costante delle scariche elettriche, sia perchè riduce le vostre capacità di salto. Allontanatevi subito da lui e colpitelo dalla distanza.

Proseguite verso destra, superando i vari burroni e distruggendo tutti i

nemici, sino a raggiungere l'ultima sezione della località.

Laboratorio

Qui potrete raccogliere subito un Globo Arancione grande mentre in cima sono presenti un paio di Scriver seguiti poi da un Aclanda. Dopo averli eliminati entrate nella stanza del boss.

*** WIRE SPONGE ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	5	4
Bubble Splash	32	32			Lancio	5	4
Crystal Hunter	.				Catena	2	1
Magnet Mine	32	16			Piante	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Scudo	2	1
Silk Shot Foglie	32	32			Fulmini	2	1
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	16					
Sonic Slicer	16	8					
Speed Burner	16	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Lancio

Wire Sponge scaglia in avanti la sua catena, facendola agganciare alla parete e la usa per avvicinarsi ad essa. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La catena non causa danni bensì è il contatto con il boss a ferire il Robot. Per evitare questo attacco scalare la parete ed usare il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza.

2. Colpo di catena

Wire Sponge scaglia in avanti la sua catena. Questa tecnica non è molto rapida e copre orizzontalmente quasi tutta la stanza. Per evitare questo attacco rimbalzare lungo la parete.

3. Piante

Wire Sponge si aggancia al soffitto e rilascia dei semi da cui spuntano dei rovi. Queste piante si orientano in direzione del personaggio e causano danni al contatto. È possibile distruggerle con le armi.

4. Scudo

Wire Sponge fa roteare davanti a sé la sua catena creando uno scudo in grado di difenderlo dai colpi dell'X-Buster. Questa difesa può essere superata attaccando il boss con il Sonic Slicer.

5. Fulmini

dopo aver subito alcuni danni, Wire Sponge esegue una danza sul posto e fa cadere nella stanza diversi fulmini. Questa tecnica è molto rapida e le scariche elettriche cadono in punti casuali della camera. Per schivarli bisogna rimanere sempre in movimento ed usare lo Scatto nel caso in cui il Fulmine stia per cadere sul personaggio.

Wire Sponge è una pianta antropomorfa che attacca con una catena. Non è molto rapida nei movimenti ma possiede una notevole aggressività. Wire Sponge si sposta compiendo balzi e solitamente attacca solo dalla distanza. Caricate il

Super Colpo e rilasciatelo man mano sul boss. Rimanete costantemente lontani da esso in modo tale da schivare in maniera agevole i suoi attacchi ed usate il Super Rimbalzo per oltrepassarlo quando si avvicina troppo. Dopo aver subito alcuni danni, il boss diverrà rosso dalla furia ed inizierà a rilasciare Fulmini in tutta la stanza. Durante questo breve lasso di tempo smettete di attaccare ed occupatevi solo di schivare le scariche elettriche.

Usando il Sonic Slicer, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quest'arma inoltre è in grado di respingere il nemico, di oltrepassare il suo Scudo e di interrompere ogni suo attacco.

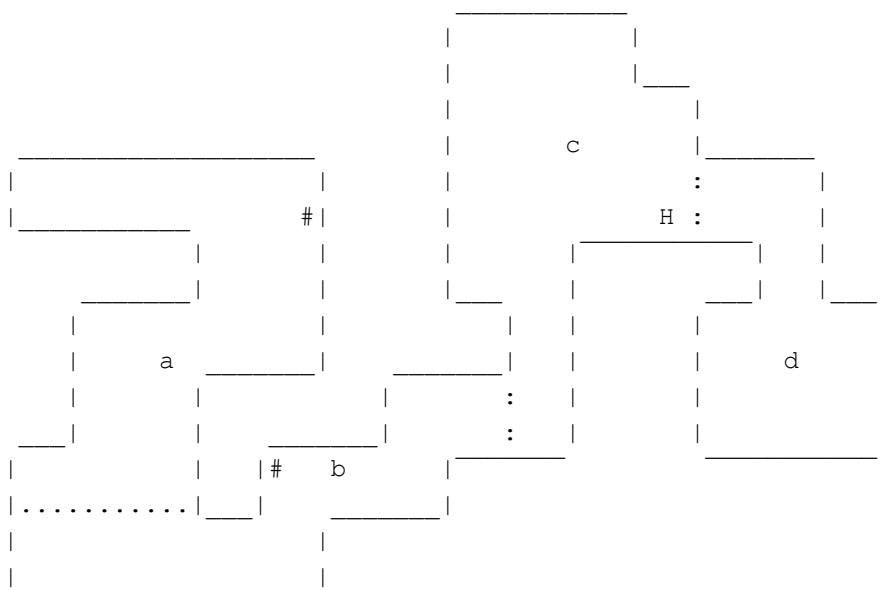
Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma STRIKE CHAIN.

|| Le tre misteriose figure osservano ancora 'X' da uno schermo: a quanto pare
 || i Maverick non sono abbastanza forti per contrastarlo e loro sono costretti
 || ad entrare in scena personalmente. I tre contattano la base di 'X'
 || informandolo che sono in possesso dei resti di Zero, l'amico del Robot
 || caduto sul campo di battaglia mesi fa, e lo sfidano apertamente a
 || recuperarle. 'X' non può permettere che il ricordo del suo compagno venga
 || profanato ed accetta la sfida degli X-Hunters.

La posizione dei tre X-Hunters da ora in poi comparirà sulla mappa.

```
=====
DINOSAUR TANK - Wheel Gator                                     [ @5DT ]
=====
```

NEMICI	OGGETTI
Cannon Driver	Ride Armor
Disk Boy 08	Spin Wheel
Rideloid-G	Vita Bonus
Tiranos	
Tubamail Generater	
Tubamail-S	



 Zona veicoli

Avanzate lungo il percorso per trovare subito un Tubamail Generater. Questo è

un dispositivo che serve a produrre altri nemici, i Tubamail-S. Per questo motivo posizionatevi più in basso rispetto ad esso e colpitelo rimanendo fuori dalla portata dei Tubamail-S. Proseguite verso destra sino ad incontrare un Tiranos.

Questo dinosauro cingolato inizialmente si muove avanti e indietro lungo la sua zona e si ferma solo quando vi avvicinerete a sufficienza. In questo caso, il Tiranos rimarrà immobile ed aprirà il fuoco non appena sarete tiro. Rimanete fuori dalla portata dei suoi proiettili e colpitelo con l'X-Buster dalla distanza.

Scendete le scale e continuate lungo il percorso obbligato sino a trovare le spine sul pavimento ed una pedana a comando. Atterrandoci sopra e premendo quindi il grosso pulsante che fa da base, essa inizierà a muoversi lungo la direzione indicata dalla freccia verde presente tra i piccoli reattori. Se si preme nuovamente la base, essa cambierà direzione. Usate la prima pedana per andare verso sinistra poi atterrate sulla seconda che vi condurrà nei pressi di una scala.

Più avanti troverete il Disk Boy 08: la sua particolarità è quella di poter respingere i proiettili dell'X-Buster con il suo scudo. Per eliminare questo nemico prima colpitelo con un Super Colpo, in modo tale da privarlo temporaneamente della sua protezione, e nel frattempo attaccatelo di continuo prima che recuperi il suo scudo. Un'altra strategia consiste nell'oltrepassarlo e colpirlo alle spalle poichè il nemico non è in grado di voltarsi dall'altra parte.

Eliminate solo il Disk Boy 08 situato più in basso e scendete lungo il condotto per affrontare poi i Tiranos. Salendo sulla pedana superiore potrete poi raccogliere il Globo Arancione grande presente sulla destra. Recatevi poi nella zona inferiore dove è presente una RIDE ARMOR. Salite a bordo del veicolo ed usatelo per abbattere la parete sulla sinistra ed accedere così nella sezione successiva.

Ventre

Tornati nella zona esterna, andando verso sinistra cadrete giù perciò avanzate in direzione est. Affronterete subito il Rideloid-G a bordo di un'altro esoscheletro. Usando la Ride Armor, aspettate che il nemico sia abbastanza vicino e colpitelo per allontanarlo da voi. Così facendo potrete anche farlo cadere nell'apertura, eliminandolo all'istante. Saltate sulla pedana successiva ed attaccate subito il Rideloid-G presente per non farvi spingere giù da questi. Raggiungete poi la parete sulla destra e salite le scale per tornare nella zona interna.

In alto a sinistra noterete un Cuore che però non potete ancora raccogliere perciò avanzate verso est sino ad arrivare un'altra pedana a comando che vi porterà nella zona superiore. Durante la salita caricate il Super Colpo ed usatelo contro il Disk Boy 08 a sinistra per impedirgli di attaccare poi scendete dalla pedana prima di arrivare a contatto con le spine lungo il soffitto.

Usate la pedana successiva per oltrepassare le spine lungo il pavimento ed aprite costantemente il fuoco per eliminare i Tubamail-S che vi verranno incontro. Non scendete dalla pedana dopo aver superato le spine perchè cadreste in un'apertura bensì proseguite verso destra, eliminando il Disk Boy 08.

Centro di controllo

Una volta saliti sulla pedana a comando inizierà una lunga risalita. Come già fatto in precedenza, preparate il Super Colpo e rilasciatelo su uno dei due Disk Boy 08 per impedirgli di attaccare. Una volta arrivati all'altezza di una apertura sulla sinistra, scendete dalla pedana e proseguite verso ovest.

STANZA DELL'X-HUNTER \

Al posto di scendere, continuate la salita e troverete in cima una VITA BONUS sulla sinistra e l'ingresso della stanza segreta sulla destra. Dopo lo scontro proseguite verso destra per giungere direttamente alla sezione successiva.

Eliminate il Disk Boy 08 e potrete raccogliere una Sfera Azzurra grande sulla destra. Scalate le pareti e raggiungete la zona dove è presente un Tubamail Generator. Proseguite verso destra per accedere all'ultima sezione.

Muso

Fatevi strada tra i Tubamail-S ed i Tiranos poi usate lo Scatto e saltate in avanti, tenendovi il più possibile sulla destra. Così facendo attraverserete rapidamente la sezione, evitando altri nemici. Atterrete vicino a due Tubamail Generator: posizionatevi nella piccola fossa in mezzo a loro e da qui aprite il fuoco per eliminarli in tutta sicurezza. Prima di procedere, sulla destra è nascosto un Globo Arancione grande dietro la lamiera grigia.

Entrate poi nel passaggio a sinistra per trovare un altro Globo Arancione grande vicino alla parete. Scendete lungo il condotto per trovare un Cannon Driver. Per sconfiggerlo utilizzate il Super Colpo, in modo tale da distruggere le sue Cannonate, e poi rifugiatevi sulla parete, in attesa di ricaricare la tecnica. Infine entrate nella stanza del boss.

*** WHEEL GATOR ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	3	2
Bubble Splash	16	32			Vortice	3	2
Crystal Hunter	.				Lama	2	1
Magnet Mine	32	32			Doppia lama	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Proiettili	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Morso	gr	gr
Silk Shot Rocce	.	.			Barriera	-	-
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	11	8					

ATTACCHI

1. Vortice

Wheel Gator ruota su sè stesso e si lancia orizzontalmente contro il personaggio. Conficcandosi nel muro, il boss genera spuntoni che feriscono il Robot al contatto. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Lama

Wheel Gator rilascia una lama che cammina lungo le pareti della stanza e sul soffitto prima di ricadere nel liquido. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna rifugiarsi negli angoli superiori e lasciarsi cadere verso l'interno della stanza non appena la Lama inizia a scalare la parete dove è presente il personaggio. Posizionandosi nella parte superiore della sala, sarà semplice prevedere la traiettoria delle Lame. La prima partirà dall'angolo opposto a quello dove ci si è rifugiati, la seconda invece apparirà direttamente ai piedi della parete dove è presente il Robot.

3. Doppia lama

Wheel Gator emerge dal basso e scaglia una coppia di lame che rimbalza sulla superficie del liquido per poi scalare le pareti della stanza. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla, andare incontro alle lame, posizionandosi negli spazi vuoti tra un rimbalzo e l'altro, e poi recarsi subito ai piedi della parete che scalano, in modo tale da non farsi colpire da esse quando ricadranno nel liquido.

4. Proiettili

Wheel Gator emette dalla bocca una serie di piccoli proiettili verdi in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente schivare i singoli colpi saltando oppure rifugiandosi su una parete.

5. Morso

Wheel Gator emerge dal liquido afferrando il Robot tra le sue fauci e causandogli danni gradualmente. Questa tecnica è molto rapida e viene eseguita senza preavviso. L'unico modo per non farsi afferrare dal boss è quello di rimanere il meno possibile nel liquido e rifugiarsi negli angoli superiori della stanza. Una volta stretti nella morsa, premere continuamente le direzioni Destra e Sinistra per liberarsi.

6. Barriera

Wheel Gator inizia a brillare, divenendo così immune ai colpi dell'X-Buster. Mentre la Barriera è attiva, il boss può eseguire i suoi attacchi. Questa tecnica viene annullata colpendo Wheel Gator con la Strike Chain.

Wheel Gator è un grosso alligatore meccanico. Non è molto rapido ma possiede una grande aggressività. La stanza dove si affronta questo boss presenta sul fondo un liquido rosso che si comporta come il mare, potendo essere calmo oppure mosso. Il boss sfrutta questo elemento per nascondersi ed eseguire il Morso nel caso in cui rimaniate sul fondo della stanza. Per questo motivo, durante tutta la durata dello scontro, sarete costretti a rifugiarvi negli angoli superiori della sala, al di fuori della portata di questo suo attacco. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul Wheel Gator non appena questi riemerge, restando il più possibile lontani da lui. La battaglia può durare anche diversi minuti poiché il boss passa molto tempo immerso e si rifugia nel liquido dopo aver subito danni, perciò bisogna sfruttare al massimo i secondi in cui Wheel Gator è visibile per danneggiarlo il più possibile.

Usando la Strike Chain, il boss subirà normalmente un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre perderà ben cinque tacche venendo colpito mentre la sua Barriera è attiva. Wheel Gator si immergerà dopo aver subito un attacco della Strike Chain.

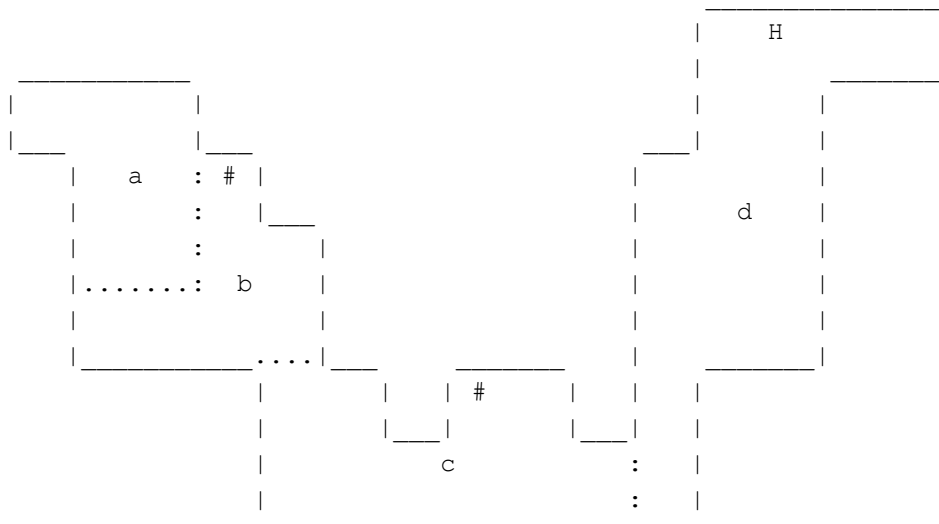
Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SPIN WHEEL.

NEMICI

Barite Lastar
 Batton Bone Type G
 Fishern
 Jelly Seeker
 Sriver
 Sea-Canthller

OGGETTI

Bubble Splash
 Vita Bonus



 Grotta

Avanzate verso destra e sarete attaccati dai Batton Bone Type G. Questi nemici sono molto deboli e vengono eliminati da un colpo semplice dell'X-Buster. Usate lo Scatto per raggiungere la sporgenza vicino alla parete e con la Spin Wheel potrete rompere i blocchi e raccogliere così una VITA BONUS. Scendete poi lungo il condotto, dove è presente un Globo Arancione piccolo vicino alla parete ed entrate in acqua dove sono presenti i Fishern. Questi nemici non hanno alcun attacco diretto e si limitano solo a venirci incontro perciò aprite il fuoco non appena compaiono.

 Hangar sottomarino

Proseguite la discesa sino a quando uscirà il Sea-Canthller dal suo rifugio: questo nemico attraverserà tutta la Deep-Sea Base sino a raggiungere la zona finale della località. Durante il percorso, il Sea-Canthller scandaglierà i fondali con il suo faro, attaccandovi quando questo verrete inquadrati dalla luce o vi avvicinerete troppo.

È abbastanza difficile eliminare questo nemico durante l'esplorazione perciò lasciatelo allontanare, tranne se dovrete affrontare un'X-Hunter nella Deep-Sea Base. In questo caso attaccate senza sosta il Sea-Canthller ed abbattetelo il prima possibile. Cercare di precedere questo nemico nel suo cammino non vi servirà, sia perchè il Sea-Canthller aumenterà la sua velocità non appena lo supererete, sia perchè è abbastanza complicato avanzare nella località, sia perchè gli altri nemici presenti vi saranno da ostacolo.

Seguite il Sea-Canthller ed attendete che si apra il cancello per procedere nella sezione successiva.

Fondale

--- STANZA SILK SHOT --- Lasciatevi scivolare lungo la parete destra, subito al di sotto del cancello, per accedere in una zona segreta. Recatevi nella parte occidentale e qui farete apparire otto Globi Arancioni grandi, ogni volta che caricherete il Super Colpo del Silk Shot.

Raggiungete il fondo della sezione, facendo attenzione ai Jelly Seeker. Questi nemici non sono molto rapidi ma sono insidiosi perchè attaccano in gruppo e si trovano in una zona della località dove non è semplice di per sè proseguire. Usate l'X-Buster dalla distanza per eliminarli senza difficoltà.

Proseguite verso destra sino a trovare accanto ad una colonna del fondale un corridoio realizzato nella roccia. Al suo interno troverete un Globo Arancione piccolo ed una Sfera Azzurra grande. Tornate all'esterno ed avanzate verso destra sino a trovare un Globo Arancione grande nascosto all'interno della roccia. Per raggiungerlo recatevi nella parte orientale di questo ammasso e lasciatevi scivolare lungo la parete per trovare l'ingresso che conduce a quel Globo.

Continuate poi l'esplorazione verso est e dovrete sfruttare la torretta mobile arancione per raggiungere un'altra colonna di roccia ed arrivare così nell'ultima sezione.

Laboratorio

Sfruttate la seconda torretta mobile arancione e raggiungete la parte più alta della parete destra. Scalatela sino a trovare un corridoio sulla destra.

```
| STANZA DELL'X-HUNTER \ _____ |
|                               |
| Non entrate nel corridoio a destra, bensì usate lo Scatto e saltate verso |
| la parete a sinistra. Seguite il percorso verso l'alto sino ad uscire   |
| dall'acqua per accedere alla stanza segreta. L'X-Hunter comparirà al suo |
| interno solo se avrete distrutto il Sea-Canthler prima che raggiunga la  |
| sua destinazione, perciò usate subito le varie armi su di esso per     |
| distruggerlo rapidamente, non appena esce dal suo rifugio.             |
| Dopo lo scontro proseguite verso destra per ritrovarvi nella zona      |
| superiore del condotto finale.                                           |
| _____ |
```

Entrati nel corridoio, il livello dell'acqua si abbasserà e potrete procedere con l'esplorazione. Eliminate gli Scriver per incontrare poi un Barite Lastar sulla parete. Questi non è un nemico molto rapido ma rappresenta un ostacolo insidioso in quanto il suo attacco copre una discreta area. Per eliminarlo facilmente attaccatelo dalla distanza usando il Super Colpo. Scalate il condotto facendovi strada tra i nemici e raccogliete il Globo Arancione grande. Infine entrate nella stanza del boss.

*** BUBBLE CRAB ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	2	1
Bubble Splash	32	32			Spuntoni	3	2
Crystal Hunter	.				Granchi	2	1
Magnet Mine	32	32			Anello	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Barriera	-	-

Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	32	32
Silk Shot Rottami	32	32
Sonic Slicer	32	32
Speed Burner	32	.
Spin Wheel	11	8
Strike Chain	32	32

ATTACCHI

1. Spuntoni

Bubble Crab estende gli spuntoni sulle sue spalle e salta sul posto. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare il boss usando lo Scatto e saltando, oppure superarlo rimbalzando sulla parete.

2. Granchi

Bubble Crab genera alcuni piccoli granchi rinchiusi nelle bolle che salgono subito a galla. Essi rimangono immobili sino a quando le sfere non vengono distrutte dai colpi del Robot. Una volta fatto oppure automaticamente dopo diversi secondi, i granchi si lanceranno subito contro il personaggio. Per schivare questa tecnica bisogna distruggere le bolle non appena vengono prodotte. Il boss può anche generare diversi gruppi di granchi senza che siano necessariamente rinchiusi nelle bolle ed in questo caso gli esserini rimbalzeranno liberi tra le pareti della stanza.

3. Anello

Bubble Crab emette dalla bocca un anello di bolle che scaglia frontalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e può essere schivata in maniera semplice scalando le pareti.

4. Barriera

Bubble Crab si circonda di una bolla d'aria, divenendo così immune ai colpi dell'X-Buster. Mentre la Barriera è attiva, il boss può eseguire i suoi attacchi. Questa tecnica viene annullata colpendo Bubble Crab con la Spin Wheel oppure viene disattivata automaticamente dal boss quando utilizza gli Spuntoni.

Bubble Crab è un grosso granchio di colore rosso. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. La stanza dove si affronta questo boss è sommersa ed il boss può modificare il livello dell'acqua a seconda dei suoi attacchi. Rimanete lontani da Bubble Crab ed eliminate subito i piccoli Granchi che produce, in modo tale da avere maggiore spazio per schivare i suoi attacchi. L'ostacolo maggiore è dato dalla sua Barriera: rifugiatevi negli angoli superiori della stanza, forzando così il boss ad attaccare con gli Spuntoni, disattivando la Barriera. Eseguite il Super Rimbalzo per oltrepassare Bubble Crab ed allontanarvi da lui. Caricate il Super Colpo ed usatelo per colpire il boss non appena questi è vulnerabile.

Usando la Spin Wheel, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Inoltre questa arma è in grado di distruggere istantaneamente la sua Barriera.

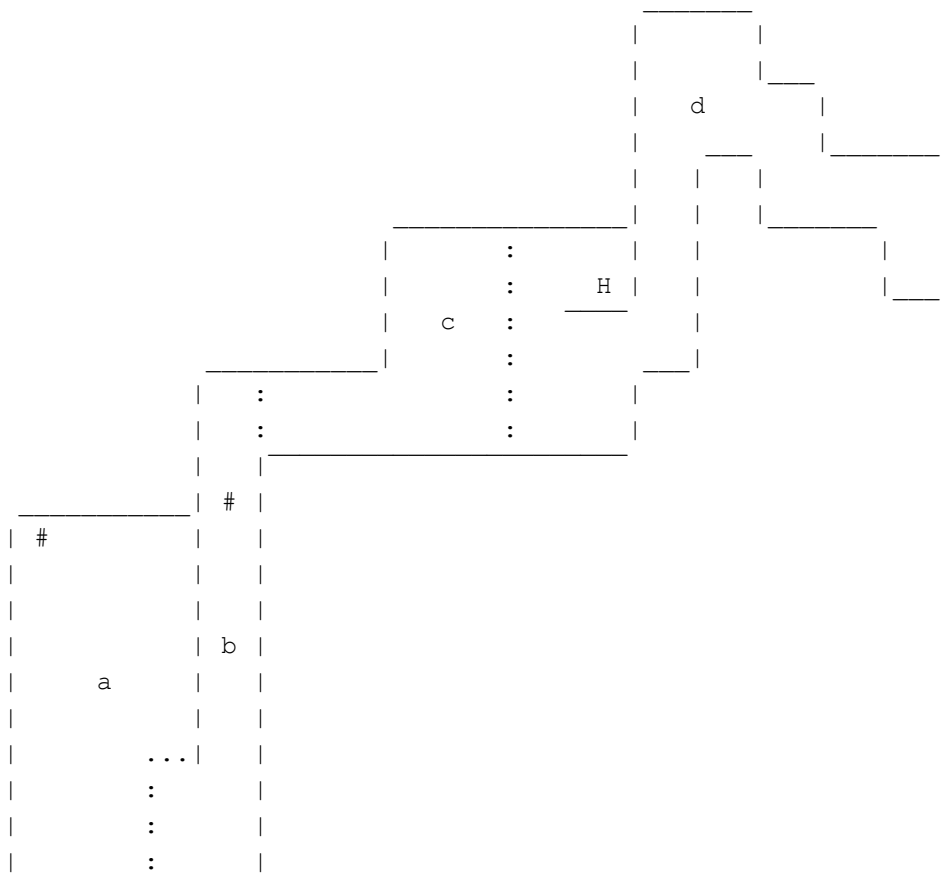
Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma BUBBLE SPLASH.

NEMICI

Bar Waying
 Barite Lastar
 Beetron
 Morgun

OGGETTI

Speed Burner
 Sub Tank
 Vita Bonus



Pendio

Avanzate verso destra sino ad incontrare un imponente ammasso roccioso. Scalandolo incontrerete una parete sottile dietro la quale sono presenti alcuni oggetti mentre dal cielo arriverà il Beetron. Questo nemico cercherà di allinearsi con voi per poi travolgervi con la sua Carica. Questo attacco ha la caratteristica di sfondare le pareti rocciose sottili, quindi lo si può sfruttare per liberare i percorsi, tuttavia per ora non fateglielo fare bensì continuate a scalare la parete, facendovi inseguire da esso.

Una volta raggiunta la sommità, saltate sulla sporgenza presente sopra il muso del Beetron, alla destra delle sue ali. In questa posizione potrete stare a contatto con il nemico senza subire danni. Per via del peso di 'X', il Beetron inizierà gradualmente a perdere di quota: saltate continuamente sul posto per permettere al nemico di arrivare più in alto possibile, sino a quando non potrete raggiungere la zona rocciosa presente a nord ovest. Giunti qua sopra, raccogliete il SUB TANK in alto a sinistra.

Usando lo stesso procedimento si può ottenere la VITA BONUS presente nella zona di nord est. Entrate nella montagna dall'ingresso superiore ed eliminate i vari Barite Lastar. Procedendo verso sinistra potrete raccogliere i Globi Arancioni piccoli e le Sfere Azzurre piccole viste in precedenza. Andate verso destra per entrare nella sezione successiva.

Nucleo

Ora dovrete essere estremamente rapidi e precisi nei movimenti perchè, una volta inquadrata la lava presente sul fondo, essa inizierà a salire e potrà causare gravi danni al Robot. Sulla destra, in una rientranza è presente una VITA BONUS. Ignoratela e scalate velocemente il condotto, aiutandovi con il Super Rimbalzo per passare da una parete all'altra.

Durante la risalita noterete sulla sinistra un Bar Waying bloccare la strada che conduce al Cuore. Per ora non occupatevi del nemico perchè più avanti nell'avventura potrete recuperare l'oggetto correndo meno rischi. Una volta tornati nella zona esterna, spostatevi dall'apertura perchè la lava erutterà a periodi alterni. Nel caso ne abbiate bisogno, sulla sinistra troverete un Globo Arancione grande. Procedete verso est per accedere alla sezione accanto.

Fondale di lava

Più avanti troverete delle colonne di roccia che sporgono dalla lava. Saltandoci sopra, esse inizieranno gradualmente ad affondare perciò siate rapidi nel raggiungere la sponda orientale. Arrivati alla base della montagna, arriverà dal cielo un altro Beetron. Come già fatto all'inizio della località, posizionatevi sulla sua pedana, lasciatevi trasportare nella zona superiore ed in questo caso fategli abbattere la parete sottile in alto.

Camino

| STANZA DELL'X-HUNTER \ _____ |

| |

| Una volta entrati dalla parte superiore, scalate il piccolo condotto per |

| trovare sulla sinistra un Globo Arancione grande e sulla destra |

| l'ingresso alla stanza segreta. Dopo lo scontro, scendete le scale ed |

| utilizzate la pedana a comando per avvicinarvi alle colonne di pietra e |

| proseguire nell'esplorazione. |

<< Per ottenere una Vita Bonus dovete possedere il Potenziamento per il Cannone e lo Speed Burner. Preparate il Super Colpo di quest'arma e saltate scattando dalla sporgenza. Mentre siete in aria, rilasciate la tecnica e potrete rimbalzare su una pedana a comando per poi raggiungere da qui la Vita Bonus. >>

Procedete verso destra ed ignorate la Vita Bonus che per ora non potete raggiungere. Recandovi a sud ovest troverete, dietro la parete sottile inferiore, un Globo Arancione grande ed una Sfera Azzurra grande. Saltate poi da una colonna di roccia all'altra prima che sprofondino nella lava e recatevi sulla parete orientale.

Risalite lungo i gradoni per trovare delle bombole da cui fuoriesce del gas innocuo. Mentre scalate il condotto appariranno i Morgun. La particolarità di questi nemici è di poter incendiare con le loro fiamme questi gas. Per questo motivo eliminateli subito, usando soprattutto il Sonic Slicer poichè le sue lame si muovono verso l'alto. Arrivati in cima, proseguite verso est per entrare nella stanza del boss.

*** FLAME STAG ***

X-Buster	32	32	16	11	Contatto	2	1
Bubble Splash	16	16			Carica	3	2
Crystal Hunter	.	.			Gancio	3	2
Magnet Mine	32	32			Fiammate	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Impatto	5	4
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	32	32					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	16	16					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Carica

Flame Stag si lancia in avanti lasciando una scia di fuoco. Questa tecnica è molto rapida e copre tutto il pavimento. Per evitarla bisogna rifugiarsi sulle pareti. Anche la scia di fuoco causa danni se si viene a contatto con essa.

2. Gancio

Flame Stag salta sulla parete ed attacca con un poderoso pugno verso l'alto. Questa tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna scendere dalle pareti, spostandosi verso l'interno della stanza.

3. Fiammate

Flame Stag scaglia dai suoi pugni due sfere di fuoco: la prima verso il basso, la seconda verso l'alto e quest'ultima cammina infine lungo la parete. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla, allontanarsi dal boss e saltare sul posto, facendo in modo che la prima sfera passi sotto il Robot e la seconda sopra. Nel caso in cui il personaggio si trovi sulla parete, lasciarsi cadere verso l'interno della stanza, quanto basta per evitare la seconda sfera.

4. Impatto

una volta che le sue fiamme diventano blu e colpendo il Robot con la Carica, Flame Stag lo scaglierà verso l'alto per poi farlo precipitare violentemente al suolo. Questa tecnica è molto rapida e per evitarla bisogna andare incontro al boss con lo Scatto e poi spostarsi verso l'interno della stanza mentre si viene scagliati in aria. In alternativa si può utilizzare il Bubble Splash e sperare che una bolla colpisca Flame Stag prima che afferri il Robot per sbatterlo al suolo.

Flame Stag è un alce dalle corna infiammate. Possiede una grande velocità ed è molto aggressivo. La stanza dove si affronta il boss è notevolmente più alta rispetto a quelle degli altri Maverick e Flame Stag sfrutta questa caratteristica per rimbalzare da una parete all'altra. Per questo motivo rimanete sul pavimento ed usate lo Scatto per evitare che il boss atterri su di voi. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo su Flame Stag non appena tocca il pavimento. Una volta fatto, rifugiatevi su una parete, per schivare la sua Carica o le sue Fiammate, e tornate sul pavimento quando il boss ricomincia a scalare la stanza. Dopo aver subito alcuni danni, le fiamme di Flame Stag diventeranno blu ed il Maverick aumenterà la velocità dei suoi attacchi e potrà eseguire anche l'Impatto. Nonostante questo la strategia per eliminarlo non varia.

Usando il Bubble Splash, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta.

Dopo essersi ripreso da questo attacco, Flame Stag utilizzerà sempre le Fiammate ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SPEED BURNER.

=====

ROBOT JUNKYARD - Morph Moth [@5RJ]

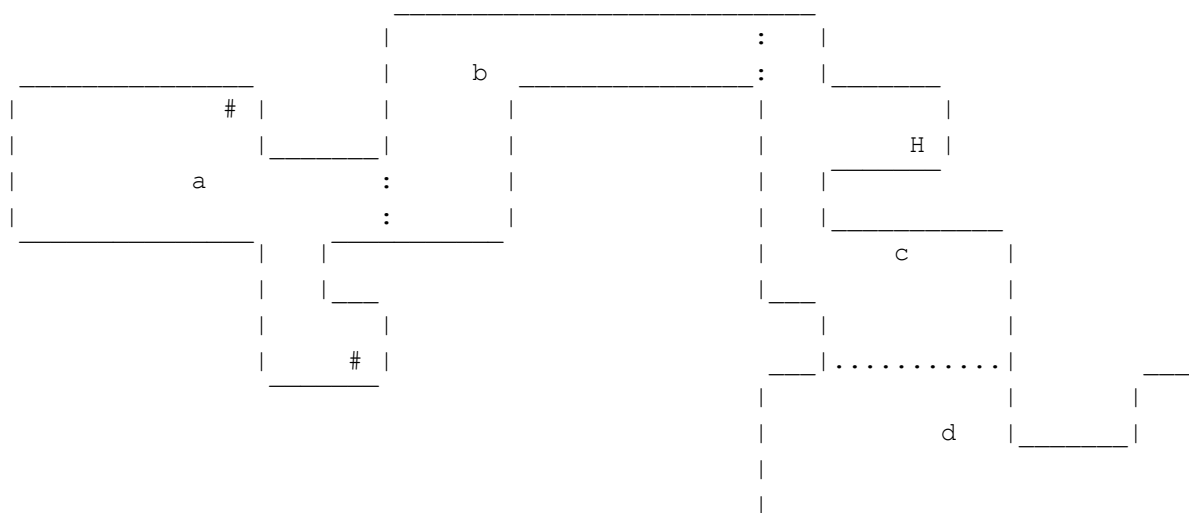
=====

NEMICI

Cannon Driver
Disk Boy 08
Garakuta Robot
Hanged Replid
Old Robot
Paraloid R-5
Paraloid S-38
Paraloid V-1

OGGETTI

Potenziamento per la Corazza
Silk Shot
Vita Bonus



Discarica

Avanzate verso destra e troverete subito un Hanged Replid. Inizialmente questi è agganciato al soffitto tramite delle bolle verdi e, una volta che vi avvicinerete, il nemico si attiverà scendendo sul pavimento. Per eliminarlo all'istante colpitelo alla testa mentre è ancora appeso. Sconfiggete poi il Disk Boy 08.

Entrati nell'edificio, grazie all'elettrocalamita presente sul soffitto, potrete saltare molto più in alto. Superate la trave arancione verticale di destra ed usate la Spin Wheel sul pavimento subito accanto. La lama circolare inizierà a scavare una buca e dovrete usare altre Spin Wheel per raggiungere il fondo. Una volta fatto, scendete lungo il condotto e sulla destra troverete la capsula del POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA.

|| Dr.LIGHT: Mega Man X, entra nella capsula. Questo potenziamento modificherà
|| la tua armatura. Grazie ad esso potrai assorbire i danni subiti e
|| trasformarli in un'arma esplosiva.

Ora potrete usare il Giga Crush inoltre subirete danni minori dagli attacchi nemici. Tornate nella zona superiore e procedete verso est per accedere alla sezione successiva.

Deposito capsule

Qui sarete accolti da un Garakuta Robot. Danneggiando il nemico, gli elmi montati sulla ruota dentata cadranno ed entro pochi istanti il nemico li sostituirà con nuovi rottami presenti sullo sfondo e recupererà un po' di vita. Perciò attaccatelo subito sino alla totale eliminazione oppure datevi alla fuga. Eliminate il Disk Boy 08 successivo e salite le scale. Usate lo Scatto verso destra e saltate per raggiungere l'altra parete. Ripetete lo stesso procedimento per scalare questa zona e nell'angolo in alto a sinistra troverete una VITA BONUS. Avanzate poi verso est sino ad arrivare in una stanza dove è presente una grande capsula sullo sfondo.

Da questa uscirà fuori il Paraloid S-38, un piccolo insetto rosa in grado di entrare nel pavimento e riemergere protetto da una corazza di rottami, che prende il nome di Old Robot. Questi si muove compiendo balzi e, man mano che si muove, perderà pezzi ma ciò non influirà sulla sua quantità di vita. L'unico punto vulnerabile del nemico è all'altezza dell'addome, dove è presente la luce rossa. Durante lo scontro, usate spesso lo Scatto per oltrepassare il nemico mentre salta ed attaccatelo con la Spin Wheel, a cui l'Old Robot risulta particolarmente vulnerabile. Dopo averlo distrutto, il Paraloid S-38 tornerà visibile e dovrete attaccarlo ripetutamente prima che si immerga nel pavimento, costruendosi un altro Old Robot. Usate lo Speed Burner, il Sonic Slicer od il Giga Crush per eliminarlo rapidamente ed accedere alla sezione successiva.

Zona tubi

Avanzando verso est incontrerete subito un Paraloid V-1. La sua caratteristica è quella di potersi attaccare al Robot ed interferire con i vostri movimenti. Attaccatelo subito dalla distanza e premete di continuo le direzioni Destra e Sinistra per farlo staccare da voi. Raccogliete il Globo Arancione grande sulla destra prima di scendere le scale.

| STANZA DELL'X-HUNTER \ _____ |

| |

| Lasciatevi cadere dalla scala e spostatevi il più possibile sulla destra, |

| atterrando così sul secondo Disk Boy 08 presente su questo lato. |

| Eliminatelo e scalate la parete sino ad arrivare in corrispondenza del |

| passaggio a destra, dove è presente un altro Disk Boy 08. |

| Per raggiungerlo, scivolote lungo il muro ed eseguite il Super Rimbalzo. |

| Mentre siete in aria voltatevi verso destra e rimbalzate sul bordo della |

| sporgenza per salirvi sopra ed affrontare il nemico. |

| 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. Nel caso in cui possediate già il Potenziamento |

| per le Gambe, sarà sufficiente eseguire uno Scatto Aereo in direzione del |

| primo Disk Boy 08 sulla destra per raggiungerlo facilmente. Dopo averlo |

| sconfitto, proseguite verso est per entrare nella stanza segreta. |

| Una volta eliminato l'X-Hunter, è sufficiente tornare indietro per |

| proseguire nell'esplorazione della località. |

Lasciatevi cadere per raggiungere rapidamente il pavimento ed evitare così i vari Disk Boy 08. Incontrerete subito un Paraloid R-5: questo nemico si lancerà contro di voi perciò usate il Super Colpo per eliminarlo rapidamente. Giungerete così in un percorso dove sono presenti elettrocalamite e spuntoni lungo soffitti e pavimenti. Le prime modificheranno l'altezza massima dei vostri salti, aumentandola o diminuendola a seconda se i rottami sullo sfondo

si alzano o si abbassano. I secondi invece non causeranno morte immediata bensì infliggeranno alcuni danni al Robot.

In basso troverete due Globi Arancioni grandi ai lati degli spuntoni mentre per attraversare questa zona cercare di rimanere il più in alto possibile, in modo tale da evitare gran parte degli ostacoli e dei nemici. Fatevi strada attraverso i vari Paraloid R-5 e Garakuta Robot ed infine scendete le scale per accedere all'ultima sezione.

Corridoio rottami

Anche qui troverete elettrocalamite in grado di influire con i vostri salti. Caricate il Super Colpo ed eliminate i Paraloid V-1 ed i Garakuta Robot prima di scendere al piano inferiore. Proseguite sino ad affrontare un altro Old Robot. Rispetto allo scontro precedente, in questa stanza sarà attiva una elettrocalamita sul soffitto, tuttavia la strategia per sconfiggerlo rimane invariata. Infine eliminate gli insetti verdi ed il Cannon Driver per entrare nella stanza del boss.

*** MORPH MOTH ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto L	4	3
Bubble Splash	32	32			Pioggia	2	1
Crystal Hunter	.				Trottola	2	1
Magnet Mine	32	16			Spirale	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Contatto F	8	6
Silk Shot Foglie	.	.			Polvere	2	1
Silk Shot Rocce	.	.			Laser	2	1
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	11	6					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Pioggia (larva)

Morph Moth oscilla rilasciando rottami sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. È possibile distruggere i rottami con le armi oppure evitarli allontanandosi eseguendo lo Scatto.

2. Trottola (larva)

Morph Moth scende sul pavimento e sbatte da una parete all'altra sollevando rottami. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile distruggere i rottami con le armi oppure evitarli posizionandosi negli angoli superiori della stanza.

3. Spirale (larva)

Morph Moth attira a sé i rottami generando una spirale. Questa tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. È possibile distruggere i rottami con le armi, ma questi verranno rigenerati quasi istantaneamente. Per evitare questo attacco bisogna avere buoni riflessi: usare lo Scatto, andando incontro ai rottami e distruggerli quando si è il più vicino possibile. Con il giusto tempismo si potranno oltrepassare prima che vengano rigenerati. In alternativa bisogna girare continuamente attorno al boss usando il Super Rimbalzo mentre si viene inseguiti dai rottami.

4. Polvere (farfalla)

Morph Moth rilascia dalle sue ali della polvere gialla che cade sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente posizionarsi nei punti non coperti dalla polvere oppure scalare le pareti.

5. Laser (farfalla)

Morph Moth rilascia verso il basso un sottile raggio laser. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti portandosi almeno alla stessa altezza del boss.

Morph Moth inizialmente è una larva appesa ad un cavo. Non è molto rapido ma i suoi attacchi coprono una vasta area. Il boss esegue sempre in ordine la Pioggia, la Trottola e la Spirale per poi ricominciare dall'inizio. Di queste tre tecniche solo la Spirale è abbastanza complicata da schivare ma in genere Morph Moth è molto semplice da colpire perchè durante alcuni lassi di tempo, ad esempio quando si riaggancia al soffitto, rimane completamente vulnerabile. Usate di continuo il Super Colpo su di esso, senza essergli troppo vicini. Dopo aver perso più della metà della barra vita, il boss scomparirà nel soffitto, facendolo crollare e muterà forma.

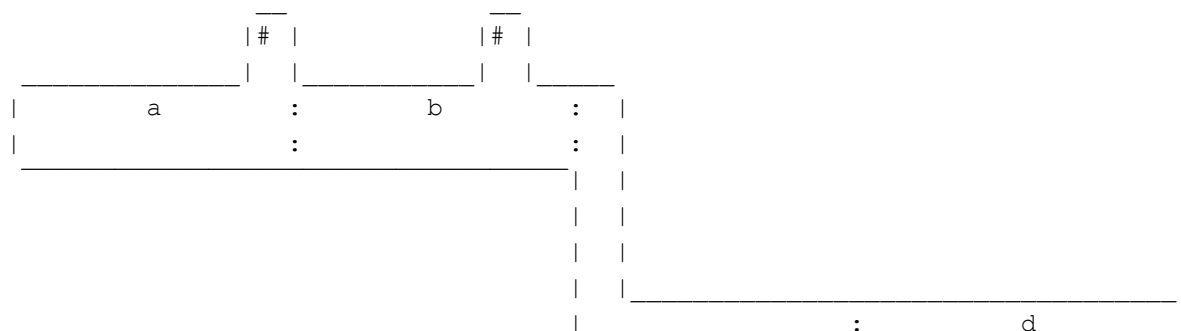
Ora Morph Moth diverrà una farfalla meccanica e la stanza diverrà molto più alta. I suoi nuovi due attacchi sono facilmente evitabili ma adesso dovrete fare molta più attenzione a non venire a contatto con il boss perchè subireste danni molto elevati. Sfruttate molto le pareti per arrivare alla sua altezza ed utilizzate spesso il Super Colpo per ferirlo rapidamente.

Usando lo Speed Burner, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quando è ancora in forma di larva, Morph Moth si brucerà ma questo non influirà sui suoi movimenti; una volta divenuto una farfalla, subendo un attacco dello Speed Burner, il boss rimarrà stordito per qualche istante ed inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SILK SHOT.

=====
CENTRAL COMPUTER - Magna Centipede [@5CC]
=====

- NEMICI: Barite Lastar, Barrier Attacker, Blecker, Chop Register, Installer, Raider Killer, Scrambler
OGGETTI: Magnet Mine, Sub Tank



| c : _____ |
| |
| H |

Zona sorvegliata

Il primo nemico a comparire è il Barrier Attacker. Questi è in grado di generare davanti a sé uno Scudo energetico che lo difende dai proiettili semplici dell'X-Buster. Per sconfiggere questo nemico usate il Super Colpo oppure un'altra arma qualsiasi per eliminare la sua barriera, e poi attaccate nuovamente il Barrier Attacker prima che si chiuda. In alternativa potete anche sconfiggerlo colpendolo alle spalle, in modo tale da aggirare la sua difesa.

Più avanti noterete dei fari che perlustrano la zona. Venendo inquadrati da questi, scatterà l'allarme, attivando i Blocker presenti sul soffitto e facendo crollare il ponte di mattoni. Sfruttate il vari pannelli blu presenti sullo sfondo per evitare i fari e proseguite verso destra. Durante il cammino tenete sempre pronto il Super Colpo per occuparvi dei Barrier Attacker.

Gli ultimi due fari sono i più complessi da superare. Con il gusto tempismo, raggiungete la piccola pedana in alto e nascondetevi dietro al pannello. Da qui usate lo Scatto verso destra per atterrare al di là del faro in basso.

Deposito

Più avanti troverete delle grosse casse che si muovono in maniera automatica. Esse non causano danni al contatto, ma possono schiacciare il personaggio perciò fate attenzione ai loro movimenti. Tra queste, solo quelle viola, dette Installer, possono essere distrutte con le armi.

Superate le prime due pile di casse, e più avanti ne cadranno due singole dal soffitto che cercheranno di schiacciarvi tra di loro. Superatele con il salto e poi distruggete subito l'Installer che arriverà da destra. Anche le successive cercheranno di comprimervi perciò saltate verso ovest una volta che queste scendono sul pavimento.

L'ultima serie è composta da diverse coppie di casse che cadono dal soffitto. Ora dovrete essere molto rapidi nel superarle, in modo tale da avere poi la possibilità di raccogliere un Sub Tank. Attendete che cada la prima coppia e superatele subito: più avanti noterete un'altra cassa ancora attaccata al soffitto. Entro pochi secondi essa cadrà sul pavimento per poi lanciarsi nell'abisso a destra. Siate veloci nel salirvi a bordo, usate lo Scatto e saltare verso la parete in alto a destra, prima che la cassa cada nell'abisso. Se fatto in maniera precisa, potrete risalire il passaggio verticale sino a trovare all'interno della rientranza il SUB TANK. Per ottenerla avrete una sola possibilità per vita poichè quella cassa da cui spiccare il salto non ricomparirà più.

Nella stanza accanto affronterete la Chop Register. L'unico suo punto vulnerabile è l'impugnatura mentre la lama è in grado di respingere ogni colpo. Questo nemico si lancerà di continuo contro di voi perciò dovrete utilizzare molto lo Scatto ed il Super Rimbalzo per passare da una parte all'altra della stanza. Per attaccare la Chop Register, prima schivate i suoi assalti per poi passarle alle spalle e colpire l'impugnatura prima che si lanci nuovamente all'attacco. Il nemico è molto vulnerabile alla Spin Wheel ed al Silk Shot. Quest'ultimo poi è indicato per questo scontro poichè, grazie alla sua traiettoria parabolica, è in grado di colpire l'impugnatura oltrepassando la

lama.

Atrio

Raccogliete il Globo Arancione grande ed entrate nell'apertura sul pavimento. Lungo la discesa saranno presenti altri fari, assieme ai Barite Lastar ed agli Scrambler. Questa volta attivando l'allarme aumenterete la velocità con cui cadranno i mattoni che incontrerete più avanti. Lasciatevi cadere oppure scivolote lungo le pareti, usando i pannelli per non farvi inquadrare.

Giunti sul fondo, proseguendo verso destra entrerete in un grande salone. Questa zona ha due particolarità: dall'alto cadranno dei mattoni che comporranno le pareti interne, inoltre appariranno dei mirini che vi inseguiranno. I mattoni possono essere distrutti con le armi ma causeranno danni nel caso in cui vi colpiscano, inoltre la loro velocità dipenderà da quante volte siete stati inquadrati dai fari durante la discesa. I mirini invece sono molto più pericolosi, non vi causeranno danni ma andranno a rafforzare un nemico che affronterete in seguito: più mirini riescono ad inquadrarvi, per un massimo di tre, più pericoloso sarà questo nemico. Per questo motivo, una volta entrati nel salone, usate di continuo lo Scatto per attraversarlo il più rapidamente possibile ed infine scalate la parete destra per proseguire.

| STANZA DELL'X-HUNTER \

| In questo salone, nell'angolo in basso a destra, è presente un Globo |
| Arancione grande e l'ingresso alla stanza segreta. Bisogna raggiungerlo |
| prima che i mattoni blocchino l'accesso. Dopo lo scontro fate il percorso |
| al contrario per tornare nel grande salone. |

Dopo lo stretto corridoio apparirà il Raider Killer. Come appena detto, più mirini vi avranno inquadrati, più pericoloso questi sarà. In ordine crescente di pericolosità, i suoi colori saranno: Verde, Blu, Porpora, e Viola. La sua quantità di vita non cambierà, bensì il Raider Killer otterrà nuovi attacchi oltre a quelli del livello precedente. Quello Verde potrà eseguire solo il Soffio e la Cometa bassa; quello Blu aggiungerà la Cometa alta; quello Porpora sarà in grado di eseguire anche un balzo rapido ed infine quello Viola potrà scagliare lo Scudo.

Lo scontro di per sé non è molto complicato poichè è sufficiente che attacchiate il Raider Killer dalla distanza per poi oltrepassarlo con lo Scatto quando esegue il Soffio. L'unica difficoltà è data dallo Scudo che copre una vasta area ed è molto difficile da schivare se non possedete armi adatte a distruggerlo subito, come il Silk Shot, il Sonic Slicer oppure la Magnet Mine.

Corridoio

Arrivati nell'ultima sezione, scatterà automaticamente l'allarme e dovrete affrontare i Blocker e stare attenti alle grandi casse ed ai ponti che crollano. Per questo motivo attraversate rapidamente questa zona per entrare infine nella stanza del boss.

*** MAGNA CENTIPEDE ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3

Bubble Splash	32	32	Satelliti	3	2
Crystal Hunter	.	.	Shuriken	3	2
Magnet Mine	32	32	Attrazione	-	-
Silk Shot Cristalli	.	.	T.trasporto	-	-
Silk Shot Foglie	.	.			
Silk Shot Rocce	.	.			
Silk Shot Rottami	16	8			
Sonic Slicer	32	32			
Speed Burner	32	32			
Spin Wheel	32	32			
Strike Chain	16	16			

ATTACCHI

1. Satelliti

Magna Centipede sgancia la sua coda in vari segmenti di cui due iniziano a ruotare attorno al Robot, seguendolo in ogni suo movimento. Dopo alcuni istanti, i segmenti si fermano e si toccano, ferendo il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma copre l'intero schermo. Per schivarla bisogna eseguire lo Scatto, o lasciarsi cadere dalle pareti non appena i segmenti si fermano. I Satelliti possono danneggiare il Robot mentre tornano dal boss.

2. Shuriken

Magna Centipede lancia con traiettoria curva tre shuriken. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss e saltare. Quando invece Magna Centipede la esegue rimanendo agganciato al soffitto, è sufficiente posizionarsi sotto di lui per non subire danni.

3. Attrazione

Magna Centipede attira a sè il Robot e lo blocca nella sua coda. La tecnica non causa danni al personaggio bensì lo rende incapace di eseguire alcuni movimenti. Ogni volta che si subisce questo attacco, si perderà un'altra abilità. Nell'ordine: non si potrà eseguire il Super Colpo, non si potrà aprire il fuoco a ripetizione, lo Scatto non sarà più utilizzabile, i salti raggiungeranno un'altezza molto ridotta. Gli effetti di questa tecnica saranno attivi per tutta la durata dello scontro. Per evitarla bisogna premere ripetutamente le direzioni Destra e Sinistra non appena il Robot arriva in corrispondenza della coda di Magna Centipede. Una volta liberatisi dalla presa, allontanarsi subito dal boss.

4. Teletrasporto

Magna Centipede è in grado di teletrasportarsi in vari punti della stanza, compreso il soffitto.

Magna Centipede è un insetto dalla lunga coda. Non si sposta molto durante lo scontro e non è particolarmente aggressivo. La sua particolarità è quella di potersi muovere lungo il soffitto e soprattutto di ridurre i movimenti del Robot usando l'Attrazione. Per questo motivo dovete necessariamente liberarvi sempre dalla presa, in caso contrario lo scontro diverrà molto più difficile. Il boss rimane molto spesso immobile e con la difesa abbassata, perciò usate spesso il Super Colpo per ferirlo, scalando anche le pareti se necessario. Quando Magna Centipede inizia a teletrasportarsi, attendete qualche istante affinché si fermi prima di riprendere l'attacco.

Usando il Silk Shot, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà la sua coda. Senza di essa, Magna Centipede non potrà più utilizzare l'Attrazione o scagliare i Satelliti, diventando molto più semplice da sconfiggere.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma MAGNET MINE.

=====

ENERGEN CRYSTAL - Crystal Snail

[@5EC]

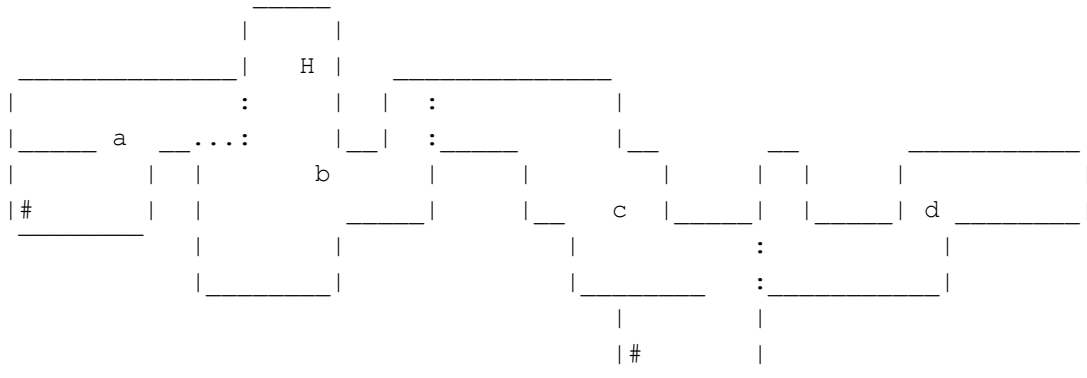
=====

NEMICI

Batton Bone Type G
Magna Quartz
Refleczer

OGGETTI

Crystal Hunter
Cuore
Potenziamento per l'Elmo
Ride Armor
Vita Bonus



Ingresso

Eliminate i Batton Bone Type G e scendete lungo le due rampe sino a salire a bordo della RIDE ARMOR. Tornate indietro e lasciatevi cadere nel pozzo che separa le due rampe, mantenendovi sulla sinistra, per atterrare sulla pedana in basso. Da qui, scattate con il veicolo verso ovest e saltate, sfruttando i razzi della Ride Armor per raggiungere la maggiore distanza possibile. Prima che il veicolo precipiti nell'abisso, sganciatevi da esso e, se fatto correttamente, potrete rimbalzare sulla sporgenza in basso a sinistra, dove è presente il CUORE. In caso di difficoltà, per raggiungerla potete aiutarvi anche con la Strike Chain. Per tornare indietro utilizzate poi la pedana a comando presente accanto alla parete.

Salite nuovamente a bordo della Ride Armor e scendete lungo il condotto successivo.

Zona di estrazione

Sotto il peso del veicolo, il sottile pavimento di cristallo crollerà ed atterrerete su un letto di spine che però non potrà danneggiarvi. Usate la Ride Armor per distruggere i due blocchi quadrati sulla destra e proseguite dopo essere scesi dal veicolo.

Più avanti troverete ed un grande cristallo verde. Non appena vi avvicinerete, questi si staccherà dalla sua base ed inizierà a scivolare verso il basso. Oltrepassatelo subito per evitare di venirne schiacciati, oppure rifugiatevi nell'apertura tra le due rampe, lasciando che il cristallo passi al di sopra del Robot. L'ostacolo mobile alla fine cadrà nel fossato, distruggendo anche il blocco che ostruiva il passaggio alla Ride Armor.

Tornate ora a bordo del veicolo che avete lasciato indietro e potrete avanzare lungo le varie rampe. Attaccato ad una parete troverete un Refleczer: il suo attacco è in grado di rimbalzare sulle varie superfici, seguendo però traiettorie fisse. Per eliminarlo facilmente posizionatevi in una zona non coperta dalla sua traiettoria e colpitelo ripetutamente.

STANZA DELL'X-HUNTER \

Usando la Ride Armor, saltate verso sinistra dal muro del Refleczer per salire sulla pedana dove è presente la scala. Con il veicolo distruggete i blocchi quadrati sulla sinistra e potrete raccogliere anche una Sfera Azzurra grande ed un Globo Arancione grande. Saltate con la Ride Armor e salite a bordo della prima torretta mobile presente vicino alla parete di destra. Dovrete scalare questa zona passando da una torretta all'altra perchè non potrete rimbalzare sulle pareti. State attenti mentre eseguite i vari salti perchè la Ride Armor non comparirà più ai piedi di questa zona nel caso in cui torniate sul pavimento. Una volta giunti in cima, salite la scala e sulla destra troverete l'accesso alla stanza segreta. Dopo lo scontro, proseguite verso est, dove è presente anche un Globo Arancione grande, e scendete tenendovi sulla sinistra, per evitare le spine. Tornerete così nei pressi della pedana iniziale.

Proseguite verso destra e con il veicolo distruggete tutti gli ostacoli, potendo raccogliere così un Globo Arancione piccolo ed una VITA BONUS. Infine scendete dalla Ride Armor e risalite il condotto per accedere alla sezione successiva.

Nucleo

Avanzando entrerete subito nella camera del Magna Quartz. Questo nemico non si può spostare e non attacca in maniera diretta bensì lascia che siano i suoi satelliti indistruttibili a farlo. All'inizio ne comparirà solo uno, in grado di sparare proiettili che rimbalzano lungo le pareti. Rimanete sempre in movimento per evitare gli attacchi ed intanto aprite il fuoco contro il Magna Quartz. Dopo aver subito diversi danni, il nemico farà comparire un altro satellite, aumentando quindi il numero di proiettili presenti nella stanza. Usate soprattutto la Spin Wheel per eliminarlo rapidamente.

Una volta sconfitto troverete un altro cristallo verde ed una lunga discesa. Non appena inizierete a percorrerla, il cristallo si staccherà e vi inseguirà per potervi schiacciare contro la parete. Allontanatevi subito da esso, usando anche lo Scatto ed il Salto per mettervi in salvo. In alternativa potete salire a bordo del cristallo ed usarlo come base per raggiungere il Globo Arancione grande presente in alto a destra.

Eliminate i Batton Bone Type G e, come già fatto all'inizio di questa località, scendete nel pozzo tenendovi sulla sinistra. Dopo aver raggiunto la zona inferiore, fatevi strada tra i Refleczer sino a trovare la capsula del POTENZIAMENTO PER L'ELMO al termine del percorso.

|| Dr.LIGHT: Mega Man X, entra nella capsula. Questo potenziamento modificherà i tuoi sensori. Usando un po' di energia sarai in grado di vedere oggetti che prima ti erano invisibili. Buona fortuna, Mega Man.

Grazie all'Item Tracer ora potrete individuare i passaggi segreti presenti nelle varie località, tra cui uno che ora vi condurrà ad un'altra VITA BONUS. Risalite il condotto per giungere nell'ultima sezione.

Qui troverete subito delle rampe ed una scala.

--- STANZA SILK SHOT --- Salendo la scala giungerete in una piccola cavità dove sono presenti alcuni Batton Bone Type G. Usando il Super Colpo del Silk Shot al suo interno, farete comparire ogni volta otto Sfere Azzurre grandi.

Seguite il percorso, eliminando i vari pipistrelli meccanici sino ad incontrare un altro cristallo verde. Muovetevi subito verso sinistra per evitare di rimanere schiacciati ed infine esso si fermerà in un dislivello sul pavimento. Scalate il condotto successivo poi ed evitate l'ultimo cristallo verde prima di accedere alla sala del boss.

*** CRYSTAL SNAIL ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Carica	4	3
Crystal Hunter	.				Bolle	-	-
Magnet Mine	11	8			Difesa	-	-
Silk Shot Cristalli	32	32			Tempo	-	-
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	16					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Carica

Crystal Snail si rifugia nel suo guscio per poi elevarsi e lanciarsi contro il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi in uno degli angoli inferiori della stanza ed usare lo Scatto verso il centro del pavimento non appena il boss si lancia contro il Robot. Crystal Snail può eseguire anche due Cariche in rapida successione.

2. Bolle

Crystal Snail lancia tre bolle in avanti in grado di imprigionare il Robot. La tecnica non causa danni al personaggio, non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna passare attraverso le varie bolle mentre per liberarsi dal blocco premere ripetutamente tutte le direzioni. Dopo aver imprigionato il Robot, Crystal Snail eseguirà la Carica.

3. Difesa

Crystal Snail è in grado di proteggersi dagli attacchi del Robot nascondendosi nel suo guscio.

4. Tempo rallentato

Crystal Snail attiva le sue antenne rallentando i movimenti del personaggio per alcuni secondi. Questa tecnica non si può evitare e durante il lasso di tempo in cui ci si muoverà più lentamente bisogna usare molto lo Scatto per schivare gli altri attacchi del boss.

Crystal Snail è una grossa lumaca umanoide. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressiva. Questo boss non è molto complicato da sconfiggere in quanto possiede un'unica tecnica realmente pericolosa, ma per danneggiarlo dovrete essere precisi nell'attaccare perchè Crystal Snail si nasconde spesso nel suo guscio, rendendosi invulnerabile. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss o quando sta per scagliare le Bolle, oppure mentre sta atterrando dopo aver eseguito la Carica.

Usando la Magnet Mine il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà il suo guscio, andando poi a sbattere contro una parete. Una volta rimasto senza di esso, Crystal Snail smetterà di attaccare per andare a recuperarlo. Saltate per evitare che il boss vi colpisca andando a sbattere contro la parete e poi usate lo Scatto sul guscio vuoto per allontanarlo da lui. In questo modo lo costringerete ad inseguirlo e potrete intanto danneggiarlo con la Magnet Mine.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma CRYSTAL HUNTER.

=====

LA SFIDA DEGLI X-HUNTER

[@5SX]

=====

Dopo aver sconfitto i primi due Maverick, compariranno sulla mappa, ognuno in corrispondenza di una località casuale, i tre X-Hunter. Sconfiggendo ognuno di essi riceverete una delle tre parti di Zero.

*** AGILE *** (Gambe di Zero)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	8	Contatto	3	2
Bubble Splash	32	32			Carica	3	2
Crystal Hunter	.				Montante	3	2
Magnet Mine	11	7			Onda	1	1
Silk Shot Cristalli	32	32					
Silk Shot Foglie	32	32					
Silk Shot Rocce	11	7					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	16					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Carica

Agile si lancia in avanti, eseguendo numerosi fendenti con la sua spada. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

2. Montante

Agile salta sul posto attaccando verso l'alto con la sua spada. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna eseguire il Super Rimbalzo per allontanarsi subito dalla parete.

3. Onda

Agile salta sul posto attaccando verso l'alto con la sua spada e generando un'ampia onda di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. L'onda viene scagliata ad altezze diverse, a seconda della posizione

del Robot ed è in grado di respingere i suoi colpi. Agile utilizza quella alta mentre il personaggio si trova sulla parete, mentre quella bassa è scagliata quando il Robot si trova sul pavimento. Per schivare la prima lasciarsi cadere sul pavimento; invece per evitare la seconda bisogna subito scalare la parete oppure passare sotto l'Onda eseguendo lo Scatto.

Agile è uno spadaccino vestito di viola. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. Tutti i suoi attacchi sono molto rapidi e dovrete avere buoni riflessi per schivarli. Con la giusta strategia però questo scontro può diventare molto semplice. Posizionatevi nell'angolo superiore opposto rispetto ad Agile e caricate il Super Colpo. Non appena il boss salta per scagliare l'Onda, lasciatevi cadere verticalmente e rilasciate su di esso il Super Colpo. Tornate subito nell'angolo superiore e ripetete la strategia dall'inizio. Nel caso in cui Agile utilizzi la Carica, usate il Super Rimbalzo per oltrepassarlo e raggiungere l'altro lato della stanza.

Usando la Magnet Mine, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

*** SERGES *** (Testa di Zero)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	8	Contatto	3	2
Bubble Splash	32	32			Mina	4	3
Crystal Hunter	.				Rotazione	1	1
Magnet Mine	32	16			Mantello	1	1
Silk Shot Cristalli	11	7			Spine	1	1
Silk Shot Foglie	32	32			Barriera	-	-
Silk Shot Rocce	32	16					
Silk Shot Rottami	32	16					
Sonic Slicer	16	7					
Speed Burner	16	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Mina

Serges rilascia sul pavimento sino ad un massimo di cinque mine che detonano solo quando il personaggio ne viene a contatto. È possibile farle esplodere colpendole con l'onda azzurra, lo Speed Burner o meglio ancora la Spin Wheel.

2. Rotazione

Serges salta e scaglia proiettili in tutte le direzioni ruotando su sé stesso. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare la pedana mobile del boss ed usare lo Scatto per allontanarsi il più possibile da lui, ottenendo così maggiore spazio per posizionarsi tra un proiettile e l'altro. Il boss è vulnerabile mentre esegue questo attacco.

3. Mantello

all'inizio dello scontro, Serges lancia avanti il suo mantello. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente avanzare di qualche passo.

4. Spine

la pedana mobile di Serges è munita di spine alle estremità in grado di causare danni al personaggio al solo contatto. È possibile però camminare

sulla pedana, mentre il boss esegue la Rotazione, senza venirne feriti.

5. Barriera

Serges è in grado di innalzare una barriera in grado di proteggerlo da ogni arma. Una tattica per oltrepassare questa difesa consiste nel colpire, usando l'onda azzurra, la parte superiore del suo cappello.

Serges è un cyborg che si sposta a bordo di una pedana mobile. Non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro il boss rilascerà costantemente delle Mine sul pavimento, riducendo il vostro spazio di manovra. Usate l'onda azzurra, lo Speed Burner o meglio ancora la Spin Wheel per distruggerle rapidamente e liberare il pavimento. Serges attiverà spesso la sua Barriera per difendersi, mandando a vuoto i vostri attacchi, perciò mirate alla parte superiore del suo cappello per danneggiarlo anche quando si protegge. Dovrete passare costantemente da un lato all'altro della stanza perchè il boss vi verrà sempre incontro. Sfruttate il momento in cui Serges esegue la sua Rotazione per oltrepassare la pedana con lo Scatto, oppure superatela mentre rimbalzate sulla parete. Ricordatevi di liberare il pavimento dalle Mine prima di scavalcare il boss.

Usando il Sonic Slicer, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

*** VIOLEN *** (Corpo di Zero)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	8	Contatto	3	2
Bubble Splash	16	16			Maglio os.	5	4
Crystal Hunter	.				Maglio ri.	5	4
Magnet Mine	32	32			Pioggia	2	1
Silk Shot Cristalli	32	32			Proiettili	2	1
Silk Shot Foglie	11	7					
Silk Shot Rocce	32	32					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	16	16					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Maglio oscillante

Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo urtare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido, copre una vasta area ed il suo raggio d'azione dipende dalla lunghezza della catena del Maglio. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss quando l'arma oscilla nelle sue vicinanze ed avvicinarsi a Violen quando estende tutta la catena, facendo sbattere il Maglio lontano da lui.

2. Maglio rimbalzante

Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo rimbalzare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Rispetto al Maglio oscillante, questa tecnica possiede una traiettoria del tutto casuale perciò bisogna essere rapidi nello spostarsi, usando anche lo Scatto, per non farsi colpire dall'arma.

3. Pioggia

Violen salta e scaglia due raffiche di proiettili verso il basso.

Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti.

4. Proiettili

Violen scaglia frontalmente una raffica di proiettili. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti, rimanendo negli angoli superiori.

Violen è una specie di gorilla meccanico munito di un grosso maglio. Si sposta solo compiendo balzi ed è molto aggressivo. Il suo attacco principale consiste nel far sbattere il suo maglio lungo le pareti della stanza. Per questo motivo dovrete avere buoni riflessi ed essere rapidi nello spostarvi per schivarlo perchè la traiettoria dei suoi attacchi è difficilmente prevedibile.

Rimanete sempre lontani dal boss ed usate il Super Colpo per danneggiarlo.

Non fatevi chiudere all'angolo da Violen e sfruttate lo Scatto per oltrepassarlo mentre salta.

Usando il Bubble Splash, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

=====

RECUPERO OGGETTI

[@5RC]

=====

Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo che cambierà a seconda se abbiate recuperato o meno tutte le parti di Zero.

(avendo recuperato le tre parti di Zero)

|| Il dottor Cain ha individuato la base degli X-Hunter, situata presso il Polo Nord. Ora che Zero è stato ricomposto, è necessario ancora un po' di tempo prima che possa essere riattivato. Il compito di 'X' è quello di rallentare gli X-Hunter, guadagnando tempo per permettere al dottor Cain di rendere nuovamente operativo Zero.

(non avendo recuperato le tre parti di Zero)

|| Il dottor Cain informa il Robot che uno degli X-Hunter si è introdotto nella base ed ha sottratto le parti di Zero con il fine di ricostruirlo nel loro covo, individuato presso il Polo Nord. 'X' non può permettere che qualcuno giochi con la vita del suo amico e si lancia subito all'inseguimento degli X-Hunter.

Ora nella schermata generale delle località sarà possibile selezionare la casella centrale in basso per accedere alla base degli X-Hunter. Prima di farlo però è consigliato esplorare nuovamente le località precedenti per raccogliere i vari Potenziammenti rimasti. Per tornare alla mappa, usate l'Exit dalla Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss della località.

OGGETTI

Cuore (x6)

Potenziamento per il Cannone

Potenziamento per le Gambe

Sub Tank

All'inizio della località, eliminate i due Hanged Replod ed utilizzate il Crystal Hunter per intrappolare il primo Disk Boy 08 che incontrate. Una volta fatto, usate quest'ultimo come base per raggiungere il muro in alto a destra, al di sopra della trave arancione. Dopo averlo scalato, potrete raccogliere una Vita Bonus e più in alto il CUORE.

Vulcanic Zone: Nucleo

Recatevi nella sezione dove la lava inizierà rapidamente a salire e scalate le pareti. Arrivati vicino al Bar Waying, che blocca l'accesso al CUORE, aprite il fuoco con il Silk Shot per eliminarlo rapidamente. Dopo averlo fatto, raccogliete l'oggetto ed usate subito l'Exit dalla Schermata Armi per evitare di perdere una vita per via della lava.

Desert Base: Zona di lancio

Arrivati nella sezione, passate al di sotto della lunga pedana con le spine ed usate lo Scatto per poi saltare verso la parete destra e raggiungere così i blocchi grigi. Distruggeteli con la Spin Wheel per trovare la capsula del POTENZIAMENTO PER LE GAMBE all'interno della rientranza.

|| Dr.LIGHT: Mega Man X, entra nella capsula. Questo potenziamento modificherà
|| i tuoi movimenti. Grazie ad esso potrai eseguire uno scatto mentre ti trovi
|| in volo. Usalo saggiamente, Mega Man X.

Dinosaur Tank: Zona veicoli & Ventre

Una volta iniziata l'esplorazione della località, avanzate verso destra fino a scendere le due scale e raggiungere la parete subito ad est dei gradini. Scalandola noterete un piccolo condotto sulla sinistra. Saltando dal muro, eseguite lo Scatto Aereo verso ovest per raggiungere la parete sinistra del condotto e scolarla. La difficoltà è data dalla presenza di una sporgenza verticale che dovrete necessariamente evitare per raggiungere il condotto. Siate precisi nel saltare, trovando il punto esatto da dove spiccare il balzo, e nell'utilizzare lo Scatto Aereo, in modo tale da arrivare oltre la sporgenza verticale. Nella zona superiore troverete poi la capsula del POTENZIAMENTO PER IL CANNONE.

|| Dr.LIGHT: Mega Man X, entra nella capsula. Questo potenziamento modificherà
|| il tuo X-Buster. Grazie ad esso sarai in grado di aprire il fuoco da
|| entrambe le braccia. Questo ti permetterà di eseguire un Doppio Attacco o
|| di caricare qualsiasi arma!

Recatevi ora nella sezione del Ventre e rientrando nel gigantesco veicolo dopo aver esplorato la zona esterna inferiore, troverete il Cuore su una sporgenza sulla sinistra, al di sopra delle spine lungo la parete. Andate verso destra e posizionatevi sul secondo gradino, quello più alto. Da qui, preparate il Super Colpo dello Speed Burner, saltate ed eseguite un primo Scatto Aereo verso sinistra. Mentre siete ancora in volo, rilasciate la tecnica ed in seguito eseguite un secondo Scatto Aereo. Se fatto correttamente, atterrerete proprio sulla sporgenza dove è presente il CUORE.

Deep-Sea Base: Hangar sottomarino & Fondale

Arrivati nella sezione, aspettate che il Sea-Canthler si allontani, in modo

tale da non avere ostacoli mentre si recupera l'oggetto. Una volta rimasti soli, raggiungete la rientranza a nord est ed activate il Super Colpo del Bubble Splash. Scivoliate lungo la parete orientale della zona ed usate il Super Rimbalzo per recarvi presso le torrette arancioni mobili sulla sinistra. Rimbalzate su di esse per raggiungere il soffitto della caverna, dove troverete il CUORE su una sporgenza a destra.

Recatevi ora presso il Fondale. Accanto alla zona dove sono presenti gli abissi, è situata una base sottomarina scavata nella roccia: posizionatevi in cima ad essa ed utilizzate il Super Colpo del Bubble Splash. Saltate sul posto per raggiungere la zona superiore e trovare sulla sinistra una piccola sporgenza dove è presente il Sub Tank. Premendo continuamente il pulsante del Salto mentre vi trovate a pelo d'acqua, 'X' potrà rimanere a galla senza affondare. Così facendo avvicinatevi alla sporgenza e salitevi sopra per raccogliere il SUB TANK.

Central Computer: Zona sorvegliata

Una volta iniziata la località, evitate ad ogni costo di far scattare gli allarmi, in modo tale da non far scendere dal soffitto i Blecker presenti: in caso contrario non si potrà ottenere l'oggetto. Arrivati all'altezza della prima grande cassa mobile, salite sul gradino e voltatevi verso sinistra. Da qui, caricate il Super Colpo dello Speed Burner ed utilizzatelo in aria, verso ovest. Mentre siete ancora in volo, usate lo Scatto Aereo al termine della tecnica, per arrivare a contatto con il Blecker presente sul soffitto, alla sinistra dello stretto condotto. Rimbalzate sul nemico e risalite il passaggio verticale sino a trovare all'interno della rientranza il CUORE.

Desert Base: Zona di lancio

Se non avete raccolto in precedenza il Cuore presente in questa località usando la Ride Chaser, ora potrete farlo in maniera molto più semplice. Raggiunta la pedana con le spine, caricate il Super Colpo dello Speed Burner ed utilizzatelo in aria, verso destra. Mentre siete ancora in volo, eseguite lo Scatto Aereo al termine della tecnica, in modo tale da raggiungere il Cuore. Questo metodo è più semplice di quello che prevede la Ride Chaser ma è più dispendioso in termini di vite da sacrificare poiché, una volta eseguito, si arriverà comunque a contatto con le spine.

```
=====
X-HUNTERS BASE 1
```

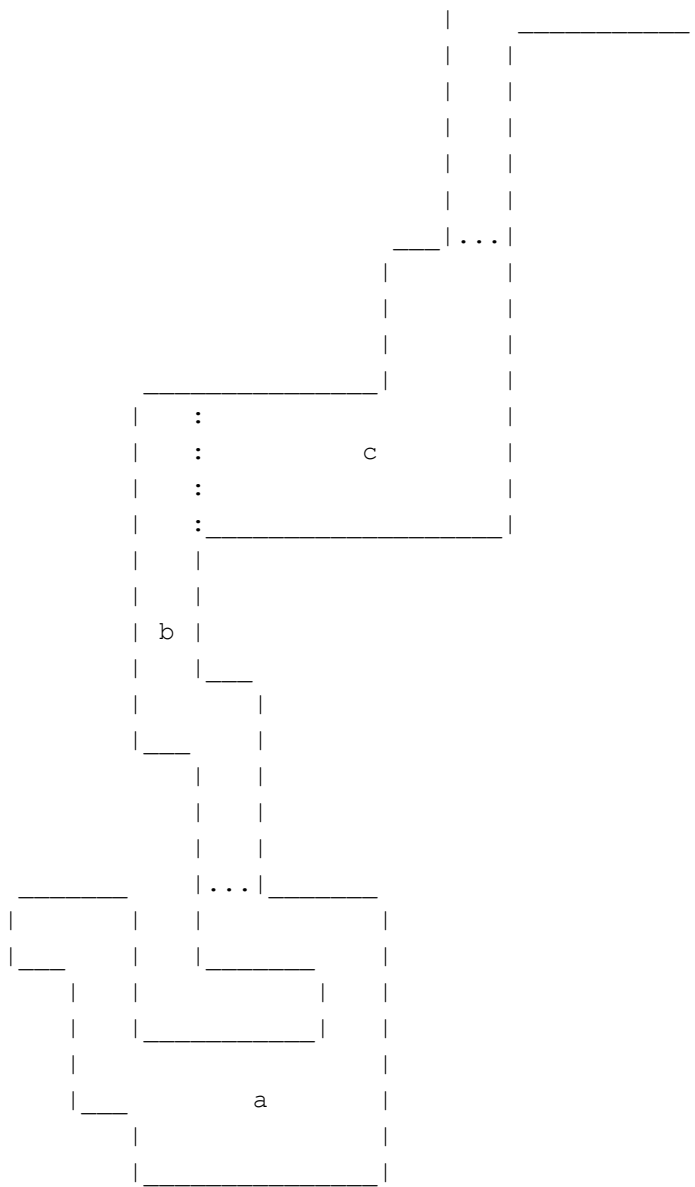
```
[@5X1]
=====
```

NEMICI

Aclanda
Barite Lastar
Barrier Attacker
Batton Bone Type G
Crash Roder
Scrambler
Scriver
Slidame
(boss) Neo Violen

OGGETTI

Vita Bonus



Ingresso

Eliminate i vari nemici e lungo la discesa potrete raccogliere una VITA BONUS su una sporgenza a destra. Giunti sul fondo della stanza, usate la pedana a comando per superare le spine. Fatevi strada tra gli Scriver e salite le scale. Come già accaduto nella prima località del gioco, ora lo Slidame tirerà a se le pareti per schiacciarvi. Rimbalzate rapidamente sui muri per arrivare in cima prima che sia troppo tardi. Seguite il percorso verso sinistra ed eliminate i Barrier Attacker per accedere poi alla sezione successiva.

Torre

Dovrete subito scalare le pareti per non farvi schiacciare. Questa volta i muri avranno dei dislivelli: iniziate la salita dalla parete destra, poi usate lo Scatto Aereo per passare a quella di sinistra. Eliminate i due Aclanda e preparatevi ad un'altra rapida scalata. Le pareti in questo caso sono regolari e potrete superarle facilmente.

Bivio

Più avanti il percorso si dividerà in due, uno superiore ed uno inferiore, per poi ricongiungersi in cima.

<><> Percorso Superiore

evitate i Mecha-Arm, che tenteranno di farvi cadere giù, ed eliminate i Crash Roder. Fate attenzione ai Barite Lastar presenti lungo il condotto sino a giungere al termine del percorso.

<><> Percorso Inferiore

proseguite verso destra, facendovi strada tra i Crash Roder, e nell'angolo troverete poi un Globo Arancione grande ed un'altra VITA BONUS. Salite le scale e arriverete in una zona dove sono presenti le torrette mobili, i Barite Lastar su di esse e scosse elettriche lungo le pareti. Usate le Magnet Mine per distruggere i nemici e saltate da una torretta mobile all'altra per giungere in cima al percorso.

Sommità

Arrivati qui dovrete compiere un'ultima scalata rapida. Iniziate la risalita lungo la parete sinistra per poi spostarvi sulla destra, usando lo Scatto Aereo. Eliminate infine l'Aclanda per accedere alla stanza del boss.

*** NEO VIOLEN ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	3	2
Bubble Splash	16	8			Maglio os.	6	4
Crystal Hunter	.	.			Maglio ri.	6	4
Magnet Mine	.	.			Pioggia	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Proiettili	2	1
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					

ATTACCHI

1. Maglio oscillante

Neo Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo urtare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido, copre una vasta area ed il suo raggio d'azione dipende dalla lunghezza della catena del Maglio. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss quando l'arma oscilla nelle sue vicinanze ed avvicinarsi a Neo Violen quando estende tutta la catena, facendo sbattere il Maglio lontano da lui.

2. Maglio rimbalzante

Neo Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo rimbalzare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Rispetto al Maglio oscillante, questa tecnica possiede una traiettoria del tutto casuale perciò bisogna essere rapidi nello spostarsi, usando anche lo Scatto, per non farsi colpire dall'arma.

3. Pioggia

Neo Violen salta e scaglia due raffiche di proiettili verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti.

4. Proiettili

Neo Violen scaglia frontalmente una raffica di proiettili. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti, rimanendo negli angoli superiori.

Neo Violen è una specie di gorilla meccanico munito di un grosso maglio. Si sposta solo compiendo balzi ed è molto aggressivo. Il suo attacco principale consiste nel far sbattere il suo maglio lungo le pareti della stanza. Per questo motivo dovrete avere buoni riflessi ed essere rapidi nello spostarvi per schivarlo. A differenza del primo scontro, nella stanza compariranno adesso anche dei blocchi su cui il Maglio del boss rimbalzerà e che potranno essere usati come difesa contro questo attacco di Neo Violen oppure come pedane. Rimanete sempre lontani dal boss ed usate il Super Colpo per danneggiarlo. Non fatevi chiudere all'angolo da Neo Violen e sfruttate lo Scatto ed i blocchi per oltrepassarlo.

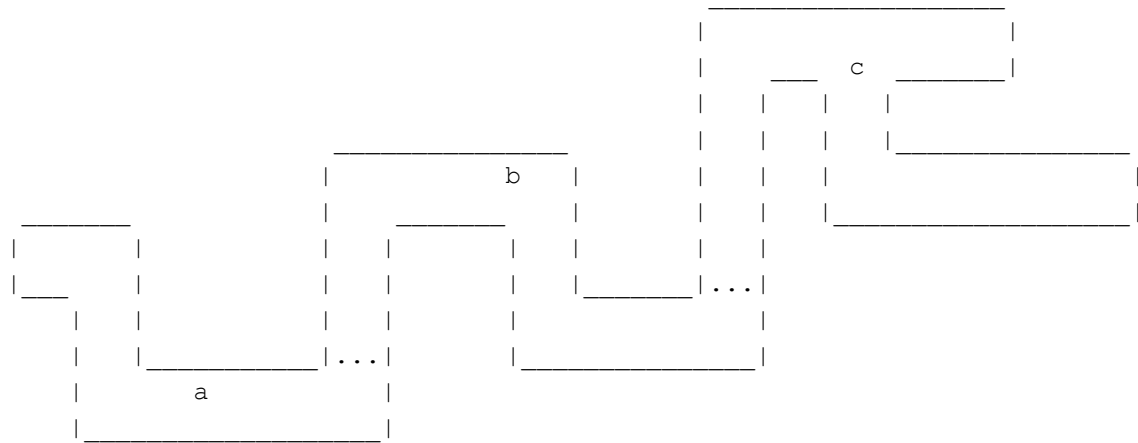
Usando il Bubble Splash il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il Super Colpo di questa arma invece gli causa danni doppi. Per sconfiggere rapidamente il boss, aspettate che il Maglio si allontani ed attivate il Super Colpo del Bubble Splash. Avvicinatevi a Neo Violen e lasciate che le bolle gli infliggano gravi danni in poco tempo.

=====

X-HUNTERS BASE 2 [@5X2]

=====

NEMICI	OGGETTI
Barite Lastar	Vita Bonus
Batton Bone Type G	
Cannon Driver	
Garakuta Robot	
Fishern	
(boss) Serges Tank	



Ingresso

Scendete in acqua e proseguite verso destra, eliminando i Fishern. Fate poi attenzione ai due fossati e proseguite poi verso l'alto.

Fondale

Risalite il condotto, evitando i Barite Lastar per poi affrontare i Garakuta

Robot. Più avanti troverete un'altra zona sottomarina dove stavolta dovrete sfruttare le torrette mobili per avanzare. Rimanete sempre attaccate ad esse, oltrepassando le spine, e giungerete nell'ultima sezione.

Zona acuminata

Ora dovrete attraversare un lungo condotto verticale munito di spine lungo le pareti. Attendete l'arrivo della torretta mobile e posizionatevi in cima ad essa. Sui lati del condotto sono presenti anche dei lanciafiamme: per evitarli fatevi scudo con la torretta, rimanendo attaccati al lato dove la trappola non è presente.

Giunti in cima, usate il Crystal Hunter per intrappolare i Batton Bone Type G ed usarli come pedane per superare il pavimento di spine. In alternativa usate la combinazione Scatto Aereo & Speed Burner. Tramite la Spin Wheel invece potrete abbattere i blocchi marroni sulla destra e raccogliere un Globo Arancione piccolo. Combinando nuovamente due Scatti Aerei, intervallati dal Super Colpo dello Speed Burner, potrete oltrepassare queste altre spine e raccogliere una VITA BONUS accanto alla parete. Infine scendete lungo il condotto, eliminate il Cannon Driver ed entrate nella stanza del boss.

*** SERGES TANK ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Proiettile	3	2
Crystal Hunter	.				Boomerang	3	2
Magnet Mine	32	16			Globo	3	2
Silk Shot Cristalli	.	.			Laser	3	2
Silk Shot Foglie	.	.			Sfera verde	3	2
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	16					
Sonic Slicer	16	7					
Speed Burner	16	.					
Spin Wheel	.	32					
Strike Chain	32	32					

ATTACCHI

1. Proiettile rimbalzante (1° cannone dall'alto)
Serges Tank spara un grosso proiettile che compie rimbalzi alti e stretti. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi su una pedana che si trova in alto e da qui saltare per passare oltre il Proiettile.
2. Boomerang (2° cannone dall'alto)
Serges Tank spara frontalmente boomerang che va avanti ed indietro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi più in basso rispetto al cannone dal quale viene scagliata.
3. Globo ad inseguimento (3° cannone dall'alto)
Serges Tank spara un globo di energia che si muove in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente posizionarsi su una pedana che si trova in alto e lasciarsi cadere su una più bassa non appena il Globo si avvicina.
4. Laser (4° cannone dall'alto)

Serges Tank spara orizzontalmente un grosso fascio laser. Questo attacco è molto rapido e copre tutta la stanza. Per evitarlo è sufficiente posizionarsi più in alto rispetto al cannone dal quale viene scagliato.

5. Sfera verde (base mobile)

una volta distrutto il veicolo, Serges Tank spara frontalmente una sfera verde che si divide in quattro frammenti. Questi ultimi si muovono, in modo alternato, una volta lungo le quattro direzioni ortogonali, una volta lungo le quattro direzioni diagonali. Per evitare questa tecnica bisogna posizionarsi nel primo caso ai suoi angoli, mentre nel secondo caso ai suoi lati.

Il Tank è il grosso veicolo da guerra comandato da Serges. La sala dove si svolge lo scontro è molto particolare: l'intero pavimento è ricoperto di spine e potrete muovervi solo sopra le quattro pedane mobili che oscilleranno verticalmente. Ogni cannone del veicolo possiede un determinato attacco e Serges lo esegue solo quando posiziona la sua base mobile in corrispondenza di quella bocca di fuoco. Man mano che i cannoni verranno distrutti, il Tank avanzerà, distruggendo le pedane e riducendo quindi l'area per i vostri movimenti. Usate le Magnet Mine per distruggere le bocche di fuoco dalla più alta alla più bassa, in modo tale da eliminare subito le più pericolose. In alternativa, tramite il Giga Crush, potrete abatterle tutte in una sola volta.

Non appena il Tank sarà distrutto, Serges attaccherà scagliando Sfere verde che si divideranno in quattro e sarà finalmente vulnerabile. Attaccatelo al volto usando il Sonic Slicer oppure lo Speed Burner. Serges cercherà di rimanere sempre lontano da voi, costringendovi quindi ad inseguirlo per poterlo attaccare. Per eliminarlo molto rapidamente, posizionatevi sulla sporgenza bassa del Tank e da qui usate di continuo il Super Colpo del Sonic Slicer. Le varie lame andranno verso l'alto ed infliggeranno ogni volta gravi danni al boss.

=====

X-HUNTERS BASE 3

[@5X3]

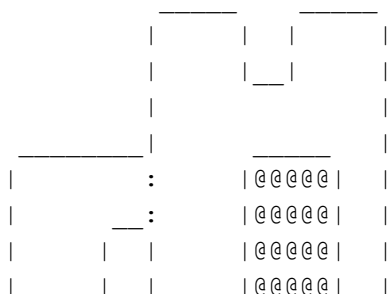
=====

NEMICI

Barrier Attacker
Batton Bone Type G
Cannon Driver
Disk Boy 08
Garakuta Robot
Paraloid R-5
Paraloid V-1
Tiranos
Tubamail Generater
Tubamail-S
(boss) Agile Flyer

OGGETTI

Shoryuken
Vita Bonus



scale ed infine eliminate il Tiranos per accedere alla sezione successiva.

Torre

Fate attenzione al Barrier Attacker e sulla destra troverete una strettoia con spine lungo il soffitto ed il pavimento. Per oltrepassarle usate lo Scatto Aereo a mezz'aria e potrete raccogliere così i tre Globi Arancioni grandi presenti in alto. Salite le scale e dovrete nuovamente utilizzare una pedana a comando.

```
|          |          # ostacoli    === pedana    ... percorso
|#####  ##|
| .....  |
| :      4  |  1. Andare verso sinistra, e poi verso l'alto
| : 3 #####|
| : .....  |  2. Eseguire un giro completo, prima di ritrovarsi troppo
| : : 2 :   |      vicini alla piattaforma superiore
| :...:....:|
| :         |  3. Proseguire verso l'alto
|####:    ##|
| :         |  4. Andare verso destra, prima di ritrovarsi troppo vicini
| : 1       |      alle due piattaforme superiori
| :         |
|_||:===   |
|#####|
```

Una volta che la pedana a comando è arrivata nella zona superiore, usatela come base per saltare attraverso le due piattaforme. Scalate la parete destra e, giunti in cima, eliminate subito il Tiranos poi usate il Crystal Hunter sul Batton Bone Type G per intrappolarlo e sfruttarlo come piattaforma per proseguire il cammino verso l'alto.

Rimbalzate lungo la parete sinistra ed usate lo Scatto Aereo per raggiungere la piccola piattaforma ad est. Da qui potrete poi raccogliere i due Globi Arancioni grandi presenti nell'angolo in alto a sinistra. Avanzate verso destra per accedere alla sezione successiva.

Bivio

Qui le strade si dividono in due percorsi per poi ricongiungersi più avanti.

<><> Percorso superiore

per poter raggiungere la scala in alto, spostatevi verso sinistra per attirare un Batton Bone Type G ed imprigionatelo con il Crystal Hunter, in modo tale che il nemico si trovi il più possibile sotto la scala superiore. Usate il cristallo come pedana e saltate su di esso per rimbalzare sui primi tubi alla sinistra della scala e da qui salire su di essa.

In alto troverete una VITA BONUS e due Globi Arancioni grandi. Eliminate il Disk Boy 08. Avanzando poi verso est, troverete un pavimento di spine. Per superarlo, imprigionate il Batton Bone Type G sulla destra, facendo in modo che rimanga nella zona più orientale possibile delle spine. Una volta fatto, raggiungete il cristallo ed usate lo Scatto Aereo per arrivare sulla piccola pedana. Eliminate rapidamente i due Garakuta Robot e dopo eseguite nuovamente lo Scatto Aereo a mezz'aria per oltrepassare le spine che sporgono dal pavimento e dal soffitto e proseguite verso destra.

Giungerete ad un'ultimo tratto da superare, sempre ricoperto di spine.

Prima di procedere, assicuratevi di avere la barra di vita completamente piena. Posizionatevi sulla pedana più a destra e preparate il Super Colpo dello Speed Burner. Usate lo Scatto Aereo ed interrompetelo prima di arrivare a contatto con la parete. Durante la caduta, voltatevi verso sinistra e, senza finire sulle spine, rilasciate il Super Colpo verso ovest sino ad arrivare al muro.

```

=====
||||          ||          == pedane      ## spine      || pareti
||||          1.....2 #||
==||          ==#### : #||    1. Usare lo Scatto Aereo
  ##          ||          : #||    2. Interromperlo e lasciarsi cadere
      ==||4....3 #||    3. Usare il Super Colpo dello Speed Burner verso ovest
==##==||||:   ####||    4. Arrivati sulla parete si sarà al sicuro
|||||||||||=  ||
=====

```

Dopo aver raccolto la VITA BONUS, lasciatevi scivolare lungo il muro sinistro sino a trovare un ingresso segreto che conduce alla capsula dello SHORYUKEN.

|| Dr.LIGHT: Wow! Sei incredibile! Non sono degno!!! Non sono degno!!!
 || Entra nella capsula per ricevere un dono speciale.

Infine scendete lungo il condotto per ricongiungervi con l'altro percorso.

<><> Percorso inferiore

Scendete le scale ed eliminate rapidamente il Cannon Driver con il Super Colpo. Superate le spine e scendete al piano inferiore tenendovi sulla destra. Saltate da una pedana all'altra, evitando di rimanere infilzati, e più in basso troverete un Tubamail Generator. Continuate la discesa per affrontare un Disk Boy 08 mentre sul pavimento, tra una strettoia di spine, potrete raccogliere una VITA BONUS. Per farlo usate la Strike Chain su di essa. Proseguite verso destra, sfruttando la pedana in alto, dove era presente il Disk Boy 08, e distruggete l'ultimo Tubamail Generator per ricongiungervi con l'altro percorso.

Corridoio

Imprigionate con il Crystal Hunter tutti i vari Paraloid presenti ed usateli come pedane per superare il pavimento di spine sino a raggiungere infine la stanza del boss.

*** AGILE FLYER ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	.	.			Missile	6	4
Crystal Hunter	.	.			Impatto	4	3
Magnet Mine	16	8			Mattoni	4	3
Silk Shot Cristalli	.	.			Sfere	2	1
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					

ATTACCHI

1. Missile

Agile Flyer scaglia un gruppo di sei missili che attraversano la stanza orizzontalmente. Di questi solo uno si sgancerà dal gruppo per uscire frontalmente dallo schermo e colpire il personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Impatto

Agile Flyer si colora di rosso, diventando temporaneamente invulnerabile, e sbatte con violenza contro una parete. Questo attacco non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente non rimanere alla stessa altezza del boss.

3. Mattoni

Agile Flyer rilascia dai suoi lati una serie di mattoni ricoperti da spine, per poi farli cadere sul pavimento. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente posizionarsi in corrispondenza del boss, proprio sotto di esso.

4. Sfere

assieme ai Mattoni, Agile Flyer rilascia quattro sfere elettriche che si muovono lungo il perimetro della stanza. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla, attendere che le Sfere raggiungano il pavimento ed oltrepassarle con un salto.

Il Flyer è l'astronave guidata da Agile. Lo scontro si svolgerà in una stanza il cui pavimento è coperto dalle spine. Durante la battaglia, il boss farà cadere dei Mattoni che si impileranno uno sull'altro, costringendovi a spostarvi sempre più in alto. Una volta che le spine del pavimento saranno uscite dallo schermo, non sarete al sicuro poichè perderete istantaneamente la vita nel caso in cui cadeste nello spazio vuoto tra due linee di Mattoni. Caricate il Super Colpo, scalate la parete e rilasciatelo sul boss, prima di tornare sul pavimento e ripetere la strategia.

Una tecnica che permette di sconfiggerlo senza correre rischi è la seguente: scalate continuamente le pareti, fino a quando il Robot non sarà più visibile sullo schermo ed intanto preparate il Super Colpo. In questo modo Agile Flyer non potrà danneggiarvi ed i suoi attacchi andranno a vuoto. Non appena il boss genera i Mattoni, attendete che le Sfere superiori escano dallo schermo, e lasciatevi cadere. Così facendo atterrerete proprio accanto ad Agile Flyer e potrete colpirlo in tutta sicurezza. Una volta che i Mattoni cadono, tornate fuori dallo schermo ed attendete che il boss li generi nuovamente prima di tornare all'attacco.

Usando il Magnet Mine il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il Super Colpo di questa arma invece gli causa danni molto elevati poichè il globo oscuro avanza lentamente ed, al termine del breve periodo di invulnerabilità, il boss verrà ferito più volte da questa tecnica.

=====

X-HUNTERS BASE 4

[@5X4]

=====

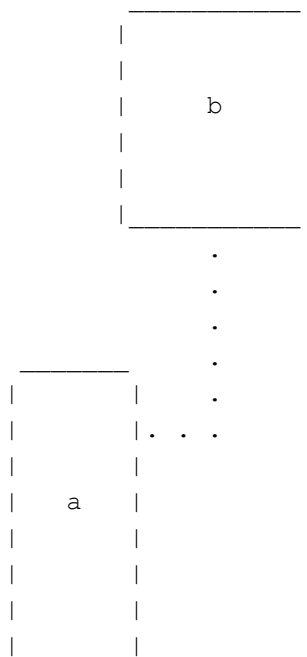
NEMICI

(boss) Bubble Crab
(boss) Crystal Snail
(boss) Flame Stag
(boss) Magna Centipede

OGGETTI

(nessuno)

(boss) Morph Moth
(boss) Overdrive Ostrich
(boss) Wheel Gator
(boss) Wire Sponge



Condotto

Scalate il condotto ed entrate nel dispositivo di destra che vi condurrà nella stanza successiva.

Zona teletrasporti

Qui sono presenti otto teletrasporti, ognuno dei quali conduce allo scontro con un determinato Maverick. Dopo averne sconfitto uno, il rispettivo teletrasporto si disattiverà e per proseguire nel gioco bisognerà eliminarli tutti, seguendo un ordine qualsiasi. Sulle pedane centrali sono presenti quattro Globi Arancioni piccoli per potervi curare. La posizione dei Maverick è la seguente:

Morph Moth	Wheel Gator
Wire Sponge	Overdrive Ostrich
Bubble Crab	Crystal Snail
Flame Stag	Magna Centipede

BUBBLE CRAB

Il soffitto della stanza stavolta è ricoperto dalle spine perciò dovrete fare particolare attenzione quando scalate le pareti. Usate la Spin Wheel ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Inoltre questa arma è in grado di distruggere istantaneamente la sua Barriera.

CRYSTAL SNAIL

La camera dove si affronta il boss è leggermente più piccola rispetto a quella dello scontro precedente. Usate la Magnet Mine ed il boss subirà un

danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà il suo guscio, andando poi a sbattere contro una parete. Una volta rimasto senza di esso, Crystal Snail smetterà di attaccare per andare a recuperarlo. Saltate per evitare che il boss vi colpisca andando a sbattere contro la parete e poi usate lo Scatto sul guscio vuoto per allontanarlo da lui. In questo modo lo costringerete ad inseguirlo e potrete intanto danneggiarlo con la Magnet Mine.

FLAME STAG

Il boss inizierà lo scontro con le fiamme blu già attive e quindi potrà eseguire l'Impatto sin dall'inizio. Usate il Bubble Splash ed il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Dopo essersi ripreso da questo attacco, Flame Stag utilizzerà sempre le Fiammate ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

MAGNA CENTIPEDE

Lo scontro è identico a quello avvenuto presso il Central Computer. Usate il Silk Shot ed il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà la sua coda. Senza di essa, Magna Centipede non potrà più utilizzare l'Attrazione o scagliare i Satelliti, diventando molto più semplice da sconfiggere.

MORPH MOTH

Lo scontro è identico a quello avvenuto presso il Central Computer. Usate lo Speed Burner ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quando è ancora in forma di larva, Morph Moth si brucerà ma questo non influirà sui suoi movimenti; una volta divenuto una farfalla, subendo un attacco dello Speed Burner, il boss rimarrà stordito per qualche istante ed inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta.

OVERDRIVE OSTRICH

Questa volta i pendii della località saranno molto più lunghi. Usate il Crystal Hunter ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. In aggiunta, Overdrive Ostrich rimarrà stordito per qualche istante ed ogni sua tecnica verrà interrotta. Dopo essersi ripreso da questo attacco, il boss utilizzerà sempre la Pioggia ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

WHEEL GATOR

Lo scontro è identico a quello avvenuto presso il Dinosaur Tank. Usate la Strike Chain ed il boss subirà normalmente un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre perderà ben cinque tacche venendo colpito mentre la sua Barriera è attiva. Wheel Gator si immergerà dopo aver subito un attacco della Strike Chain.

WIRE SPONGE

Lo scontro è identico a quello avvenuto presso il Weather Control. Usate il Sonic Slicer ed il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quest'arma inoltre è in grado di respingere il nemico, di oltrepassare il suo Scudo e di interrompere ogni suo attacco.

|| Con la sconfitta dell'ultimo Maverick, la stanza inizia a crollare ed il
|| Robot sente una voce familiare: Sigma, il capo supremo dei Maverick
|| distrutto da 'X' al termine della guerra, è stato ricostruito ed ora ha in
|| serbo una sorpresa per il Robot.

NEMICI	OGGETTI
Barrier Attacker	Cuore [opzionale]
Blecker	Sub Tank [opzionale]
Installer	
(boss) Neo Sigma	
(boss) Virus Sigma	
(boss) Zero [opzionale]	

	#		#
a	:	b	:
	:		c
			...
			d

<< La prima parte di questa località è identica al Central Computer inoltre, se non li avete raccolti in precedenza, potrete ottenere adesso il Cuore ed il Sub Tank presenti nelle due rientranze sul soffitto. >>

Zona sorvegliata & Deposito

Come già fatto in precedenza, avanzate verso destra, facendo attenzione a non far scattare gli allarmi ed a non farvi schiacciare dalle grosse casse, per poi entrare nella sala dove avevate affrontato la Chop Register.

Sala test

Ora, a seconda che abbiate raccolto o meno tutte le parti di Zero, partirà un filmato diverso.

(avendo recuperato le tre parti di Zero)

```

|| Sigma fa la sua apparizione, accompagnato da uno Zero di colore nero.
|| Il capo dei Maverick è intenzionato a far combattere tra di loro i due
|| compagni quando all'improvviso il muro viene abbattuto e l'automa nero viene
|| distrutto da alcuni proiettili di energia. Il vero Zero giunge nella stanza:
|| quello di Sigma era solo una brutta copia dell'originale, ora tornato a
|| nuova vita.
||
|| Il capo dei Maverick cerca di convincere Zero ad allearsi con
|| lui perchè così era previsto nella programmazione del compagno di 'X'.
|| Zero rifiuta l'offerta ed attacca Sigma, ma questi si teletrasporta via.
|| I due compagni sono finalmente riuniti ma ora non c'è il tempo per i saluti:
|| bisogna fermare Sigma. Zero distruggerà il computer centrale mentre 'X'
|| affronterà il capo dei Maverick. Il robot rosso sfonda il pavimento,
|| creando un passaggio che conduce al nascondiglio segreto di Sigma.

```

(non avendo recuperato le tre parti di Zero)

|| Sigma fa la sua apparizione, accompagnato da Zero. Il capo dei Maverick ha
|| ricostruito e modificato la programmazione del compagno di 'X' per
|| costringerlo a combattere contro di lui. Lo scontro ormai è inevitabile ed
|| 'X' è costretto ad affrontare Zero.

*** ZERO ***

TABELLA ARMI				DANNI	Normale	Potente	
X-Buster	.	32	32	16	Contatto	3	2
Bubble Splash	.	.			Fendente	5	4
Crystal Hunter	.				Globo	4	3
Magnet Mine	.	.			Onda	3	2
Silk Shot Cristalli	.	.			Terremoto	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Cometa	2	1
Silk Shot Rocce	.	.			Difesa	-	-
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	16	32					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					

ATTACCHI

1. Fendente

Zero si lancia in avanti, sguainando la sua spada. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina oppure oltrepassare il boss con un salto.

2. Globo giallo

Zero scaglia frontalmente due globi gialli di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

3. Onda

subito dopo aver scagliato i due Globi gialli, Zero sfodera la spada generando un'onda di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

4. Terremoto

Zero colpisce violentemente il pavimento sollevando detriti che raggiungono il soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. I detriti possono danneggiare il personaggio sia mentre salgono che quando scendono. Per evitarli bisogna raggiungere gli angoli superiori della stanza e da qui usare lo Scatto Aereo oppure il Super Rimbalzo verso l'interno della camera, non appena Zero colpisce il pavimento.

5. Cometa verde

Zero scaglia frontalmente una cometa verde identica a quella del Robot. Questa tecnica è molto rapida e copre un'area ridotta. Per evitarla bisogna eseguire un salto sul posto. Il boss esegue questo attacco solo quando il personaggio si trova abbastanza vicino a lui.

6. Difesa

Zero è in grado di assumere una posizione di difesa che lo protegge da qualsiasi arma.

Zero è il vecchio compagno di 'X', ricostruito ora da Sigma. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. Il boss è vulnerabile esclusivamente al Super Colpo dell'X-Buster ed allo Speed Burner: tutte le altre armi non avranno effetto su di lui perchè Zero è in grado di difendersi da esse. All'inizio dello scontro, il boss scaglierà subito due Globi gialli seguiti dall'Onda. Scalate rapidamente la parete ed attendete che Zero si avvicini per usare il Terremoto. Caricate il Super Colpo e, non appena il boss sta per colpire il pavimento, usate subito lo Scatto Aereo oppure il Super Rimbalzo per raggiungere l'altra parte della stanza. Una volta atterrati, attaccate Zero alle spalle e scalate poi l'altra parete. Aspettate che il boss torni da voi e riprendete lo schema Allontanamento - Attacco - Scalata.

Un'altra strategia più immediata per sconfiggere facilmente Zero è la seguente e richiede buoni riflessi. Avvicinatevi abbastanza al boss per costringerlo ad utilizzare la Cometa verde. Arrivati alla giusta distanza, fate attaccare Zero con questa tecnica, saltate sul posto per evitarla e, una volta toccato terra, colpite subito il boss con lo Speed Burner e saltate nuovamente per schivare la successiva Cometa verde. La strategia Salto - Atterraggio - Speed Burner vi consente quindi di infliggere rapidamente danni ingenti al boss senza essere costretti a muovervi costantemente per tutta la stanza e obbligandolo ad usare un solo attacco.

|| Dopo lo scontro, 'X' si avvicina a Zero, che pare aver riacquistato la sua
 || coscienza. Il compagno si scusa per averlo attaccato ma ora non c'è tempo da
 || perdere: bisogna fermare Sigma. Zero distruggerà il computer centrale mentre
 || 'X' affronterà il capo dei Maverick. Il robot rosso sfonda il pavimento,
 || creando un passaggio che conduce al nascondiglio segreto di Sigma.

Nucleo

Scendete nel condotto per affrontare il capo dei Maverick.

|| I due rivali sono faccia a faccia ed è tempo di chiudere i conti una volta
 || per tutte.

*** NEO SIGMA ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	16	8	Contatto	2	1
Bubble Splash	.	.			Lampo	6	4
Crystal Hunter	.				Sfere	4	3
Magnet Mine	.	.			Artiglio	4	2
Silk Shot Cristalli	.	.			A.picchiata	2	1
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	16	8					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					

ATTACCHI

1. Lampo elettrico

Neo Sigma si carica di energia e rilascia frontalmente un lampo di energia.

Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Sfere elettriche

Neo Sigma genera attorno a sé cinque sfere che poi scaglia in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla, posizionarsi nell'angolo superiore più lontano dal boss e lasciarsi cadere non appena le sfere si avvicinano.

3. Artiglio

Neo Sigma scatta in avanti ed attacca con un fendente dei suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Una volta colpiti, il Robot rimbalzerà violentemente contro le pareti. Per evitare di subire danni, scalare i muri non appena il boss si lancia all'attacco.

4. Attacco in picchiata

Neo Sigma scompare e si teletrasporta sul personaggio, attaccandolo in picchiata con i suoi artigli. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss usando lo Scatto non appena questi ricompare.

Neo Sigma è un automa armato di artigli. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. All'inizio della battaglia scalate subito la parete perché il boss attaccherà immediatamente con i suoi Artigli. Rimanete sempre lontani da Neo Sigma ed usate molto lo Scatto per schivare le sue tecniche. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul boss non appena ricompare per eseguire l'Attacco in picchiata oppure mentre sta per scagliare le Sfere elettriche.

Usando il Sonic Slicer il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Date le ridotte dimensioni della stanza, le varie lame rimbalzeranno continuamente sulle pareti e perciò ci si potrà concentrare di più sulla difesa e lasciare che i proiettili del Sonic Slicer colpiscano il boss senza curarsi di mirare ogni volta.

|| *dopo essere stato sconfitto, comparirà la testa computerizzata di Sigma
|| che rappresenta il boss finale del gioco.*

*** VIRUS SIGMA ***

TABELLA ARMI			DANNI	Normale	Potente
X-Buster	.	.	64 22	Contatto 2	1
Bubble Splash	.	.		Laser 6	4
Crystal Hunter	.	.		Globi 4	3
Magnet Mine	.	.		G.nemici -	-
Silk Shot Cristalli	.	.		Gabbia gr	gr
Silk Shot Foglie	.	.			
Silk Shot Rocce	.	.			
Silk Shot Rottami	.	.			
Sonic Slicer	.	.			
Speed Burner	.	.			
Spin Wheel	.	.			
Strike Chain	32	64			

ATTACCHI

1. Laser

Virus Sigma attraversa tutto lo schermo emettendo verso il basso un raggio

laser. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna necessariamente rimanere a contatto con la parete dalla quale il boss inizia l'attacco oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

2. Globi

Virus Sigma scaglia due globi computerizzati. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Generazione di nemici

nel caso in cui i Globi computerizzati non colpiscano il personaggio, essi si trasformano in uno dei seguenti nemici: Fishern, Tiranos, Sriver oppure Tubamail-S. Questi esemplari possiedono tutte le caratteristiche dei nemici omonimi ed eliminandoli si potranno ottenere oggetti curativi.

5. Gabbia

divenuto di colore arancione, Virus Sigma da ora in poi attaccherà con meno frequenza ed inizierà ad usare il teletrasporto per muoversi, cercando di imprigionare il personaggio. Una volta fatto, il Robot subirà danni gradualmente. Per evitare questa tecnica bisogna necessariamente rimanere sempre in movimento, allontanandosi con lo Scatto nel caso in cui il boss compaia nelle vicinanze. Se si viene imprigionati, l'unico modo per sfuggire alla presa è quello di distanziarsi da una parete e poi agganciarsi ad essa, utilizzando il Super Colpo della Strike Chain. In alternativa bisogna sperare che Virus Sigma si teletrasporti altrove. Mentre si è stretti nella morsa è sempre consentito attaccare il boss nel frattempo.

Virus Sigma è la testa computerizzata del capo dei Maverick. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. Caratteristica di questo boss è quella di non avere una barra di vita visibile perciò bisogna regolarsi sul colore per sapere quanta gliene rimanga. Virus Sigma inizialmente sarà verde, poi diverrà blu chiaro, blu scuro, viola, arancione, rosso ed infine rosso scuro. Il boss è vulnerabile solo all'onda azzurra ed al globo porpora dell'X-Buster ed alla Strike Chain. Ogni volta che un vostro attacco andrà a segno, lo sfondo diverrà sgranato per un istante.

Nella prima parte dello scontro, Virus Sigma eseguirà sempre gli stessi movimenti secondo questo ordine: Laser, spostamento, Globi, spostamento, Laser e così via. Sfruttate molto lo Scatto e lo Scatto Aereo per evitare gli attacchi del boss e ricaricate vita ed energia eliminando i nemici generati dai Globi. Equipaggiatevi con la Strike Chain ed usatela per danneggiare il boss dalla media distanza. In questo modo potrete attaccare subito Virus Sigma senza dover attendere il caricamento del Super Colpo.

Dopo essere diventato di colore arancione, il boss cambierà strategia. Non si muoverà più secondo l'ordine precedente bensì utilizzerà il teletrasporto e cercherà di imprigionarvi dentro di sé. Rimanete sempre in movimento ed attaccate Virus Sigma prima che scompaia nuovamente. Nel caso in cui rimaniate a corto di munizioni per la Strike Chain, ricordate che gli Sriver ed i Tiranos possono essere imprigionati dal Crystal Hunter e, urtandoli con lo Scatto dopo averli bloccati, potrete ottenere Sfere Azzurre. Per sapere quanta vita rimane al boss, regolatevi secondo questa tabella. Essa indica quanti colpi sono necessari per far cambiare colore il boss: per il X-Buster il valore di sinistra indica l'onda azzurra, quello di destra il globo porpora; per la Strike Chain invece i valori indicano rispettivamente l'attacco semplice ed il Super Attacco.

Blecker	Neo Violen	Sole Solar M
Bubble Crab	Old Robot	Tiranos
Cannon Driver	Overdrive Ostrich	Tubamail Generater
Chop Register	Paraloid R-5	Tubamail-S
Crash Roder	Paraloid S-38	Violen
Croak Hopper	Paraloid V-1	Virus Sigma
Crystal Snail	Raider Killer	Weather Crystal
Disk Boy 08	Refleczer	Wheel Gator
Fishern	Rideloid-G	Wire Sponge
Flame Stag	Rightod	Zero
Garakuta Robot	Road Riders	
Gigantic Mechaniroid CF-0	Sabottein	

Durante i titoli di coda vengono elencati tutti i nemici presenti e assieme a loro sono indicati anche i nomi di alcuni dispositivi:

Mecha-Arm -----> il braccio meccanico
 Probe 8201-U type ----> le torrette mobili arancioni
 Savor Moon R -----> i satelliti del Magna Quartz
 Switch type Elevator -> le pedane a comando

 * LEGENDA *

"Descrizione del nemico"

DOVE TROVARLO

luoghi dove si può trovare questo nemico [quantità]

TABELLA ARMI

numeri di colpi necessari per eliminare il nemico con ogni arma, compresi il Giga Crush e lo Shoryuken. Il numero di sinistra indica il proiettile normale, quello di destra il Super Colpo.

Note:

- Per l'X-Buster i quattro valori indicano, da sinistra verso destra: il proiettile giallo, la cometa verde, l'onda azzurra, il globo porpora.
- Il Crystal Hunter possiede un solo valore in quanto il suo Super Colpo non può danneggiare i nemici. Anche per il Giga Crush e per lo Shoryuken è presente un solo valore poichè queste tecniche non possiedono il Super Colpo.
- Il Silk Shot è ripetuto quattro volte perchè quest'arma può sparare Cristalli, Foglie, Rocce e Rottami a seconda della località in cui ci si trova.
- Per tutte le altre armi si intende il numero di proiettili singoli necessari e non quante volte bisogna aprire il fuoco (ad esempio, ad esempio il Blecker viene eliminato con 5 colpi del Sonic Slicer: si intendono "cinque singoli proiettili" e non "cinque serie da due")

"." = 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

"imp" = è impossibile eliminare quel nemico usando solamente quell'arma

"<>" = 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 graduali

"." = 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

ACLANDA

"Scorpione guardiano"

DOVE SI TROVA

Desert Base ----- Garage	[1]
Desert Base ----- Zona di lancio	[3]
Weather Control -- Laboratorio	[1]
X-Hunters Base 1 - Torre	[2]
X-Hunters Base 1 - Sommità	[1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	10	6	2	Contatto	4	3
Bubble Splash	12	12			L. triplo	3	2
Crystal Hunter	.				L. singolo	3	2
Magnet Mine	1	1			Bomba	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	10	1					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	2	1					
Sonic Slicer	13	3					
Speed Burner	7	6					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	10	4					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Laser triplo

l'Aclanda emette orizzontalmente dalle sue chele una serie di laser.

Questa tecnica è discretamente rapida ed è in grado di attraversare gli ostacoli. Per evitarla bisogna spostarsi verticalmente oppure superarla con il salto.

2. Laser singolo

l'Aclanda emette orizzontalmente dalle sue chele un laser singolo.

Questa tecnica è discretamente rapida ed è in grado di attraversare gli

ostacoli. Per evitarla bisogna spostarsi verticalmente oppure superarla con il salto.

3. Bomba

l'Aclanda scaglia dalla sua coda una bomba con moto parabolico.

Questo attacco non è molto rapido e copre una vasta area. Non è possibile distruggere la Bomba inoltre l'Aclanda è in grado di modificare la traiettoria spostando la coda. Per evitare di subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

L'Aclanda è un grande scorpione arancione. Non si sposta mai dalla sua zona ed è un nemico abbastanza pericoloso. L'Aclanda possiede diversi attacchi in grado di impensierire il Robot, sia dalla distanza che da vicino. Per eliminarlo bisogna colpirlo da vicino con le armi più potenti a disposizione oppure oltrepassarlo in qualche modo ed attaccarlo alle spalle, poichè l'Aclanda non è in grado di voltarsi. Solitamente questo nemico è situato nelle zone iniziali o finali delle località inoltre l'Aclanda è uno dei nemici che non si rigenera.

AGILE

"X-Hunter spadaccino"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire in una delle seguenti sezioni, a seconda della località in cui è presente:

Central Computer - Atrio	(Boss)
Deep-Sea Base ---- Laboratorio	(Boss)
Desert Base ----- Garage	(Boss)
Dinosaur Tank ---- Centro di controllo	(Boss)
Energen Crystal -- Zona di estrazione	(Boss)
Robot Junkyard --- Zona tubi	(Boss)
Vulcanic Zone ---- Camino	(Boss)
Weather Control -- Ascensori	(Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	8	Contatto	3	2
Bubble Splash	32	32			Carica	3	2
Crystal Hunter	.				Montante	3	2
Magnet Mine	11	7 <>			Onda	1	1
Silk Shot Cristalli	32	32					
Silk Shot Foglie	32	32					
Silk Shot Rocce	11	7 <>					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	16					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	.						

ATTACCHI

1. Carica

Agile si lancia in avanti, eseguendo numerosi fendenti con la sua spada.

Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

2. Montante

Agile salta sul posto attaccando verso l'alto con la sua spada. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna eseguire il Super Rimbazzo per allontanarsi subito dalla parete.

3. Onda

Agile salta sul posto attaccando verso l'alto con la sua spada e generando un'ampia onda di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. L'onda viene scagliata ad altezze diverse, a seconda della posizione del Robot ed è in grado di respingere i suoi colpi. Agile utilizza quella alta mentre il personaggio si trova sulla parete, mentre quella bassa è scagliata quando il Robot si trova sul pavimento. Per schivare la prima lasciarsi cadere sul pavimento; invece per evitare la seconda bisogna subito scalare la parete oppure passare sotto l'Onda eseguendo lo Scatto.

Agile è uno spadaccino vestito di viola. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. Tutti i suoi attacchi sono molto rapidi e dovrete avere buoni riflessi per schivarli. Con la giusta strategia però questo scontro può diventare molto semplice. Posizionatevi nell'angolo superiore opposto rispetto ad Agile e caricate il Super Colpo. Non appena il boss salta per scagliare l'Onda, lasciatevi cadere verticalmente e rilasciate su di esso il Super Colpo. Tornate subito nell'angolo superiore e ripetete la strategia dall'inizio. Nel caso in cui Agile utilizzi la Carica, usate il Super Rimbazzo per oltrepassarlo e raggiungere l'altro lato della stanza.

Usando la Magnet Mine, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

AGILE FLYER

"X-Hunter a bordo di un'astronave"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 3 - Corridoio (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	.	.			Missile	6	4
Crystal Hunter	.				Impatto	4	3
Magnet Mine	16	8 <>			Mattoni	4	3
Silk Shot Cristalli	.	.			Sfere	2	1
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Missile

Agile Flyer scaglia un gruppo di sei missili che attraversano la stanza orizzontalmente. Di questi solo uno si sgancerà dal gruppo per uscire frontalmente dallo schermo e colpire il personaggio. Questa tecnica è

discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Impatto

Agile Flyer si colora di rosso, diventando temporaneamente invulnerabile, e sbatte con violenza contro una parete. Questo attacco non è molto rapido e per schivarlo è sufficiente non rimanere alla stessa altezza del boss.

3. Mattoni

Agile Flyer rilascia dai suoi lati una serie di mattoni ricoperti da spine, per poi farli cadere sul pavimento. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente posizionarsi in corrispondenza del boss, proprio sotto di esso.

4. Sfere

assieme ai Mattoni, Agile Flyer rilascia quattro sfere elettriche che si muovono lungo il perimetro della stanza. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per schivarla, attendere che le Sfere raggiungano il pavimento ed oltrepassarle con un salto.

Il Flyer è l'astronave guidata da Agile. Lo scontro si svolgerà in una stanza il cui pavimento è coperto dalle spine. Durante la battaglia, il boss farà cadere dei Mattoni che si impileranno uno sull'altro, costringendovi a spostarvi sempre più in alto. Una volta che le spine del pavimento saranno uscite dallo schermo, non sarete al sicuro poichè perderete istantaneamente la vita nel caso in cui cadeste nello spazio vuoto tra due linee di Mattoni. Caricate il Super Colpo, scalate la parete e rilasciatelo sul boss, prima di tornare sul pavimento e ripetere la strategia.

Una tecnica che permette di sconfiggerlo senza correre rischi è la seguente: scalate continuamente le pareti, fino a quando il Robot non sarà più visibile sullo schermo ed intanto preparate il Super Colpo. In questo modo Agile Flyer non potrà danneggiarvi ed i suoi attacchi andranno a vuoto. Non appena il boss genera i Mattoni, attendete che le Sfere superiori escano dallo schermo, e lasciatevi cadere. Così facendo atterrerete proprio accanto ad Agile Flyer e potrete colpirlo in tutta sicurezza. Una volta che i Mattoni cadono, tornate fuori dallo schermo ed attendete che il boss li generi nuovamente prima di tornare all'attacco.

Usando il Magnet Mine il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il Super Colpo di questa arma invece gli causa danni molto elevati poichè il globo oscuro avanza lentamente ed, al termine del breve periodo di invulnerabilità, il boss verrà ferito più volte da questa tecnica.

BAR WAYING

"Colonna senziante"

DOVE SI TROVA

Factory ----- Ingresso [3]
Vulcanic Zone - Nucleo [1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	9	6	4	1	Contatto	2	.
Bubble Splash	8	4					
Crystal Hunter	.						

Magnet Mine	1	1
Silk Shot Cristalli	.	.
Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	1	1
Silk Shot Rottami	.	.
Sonic Slicer	imp	2
Speed Burner	4	imp
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	5	imp
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

Nessuno: il Bar Waying si limita solo ad abbassarsi non appena il personaggio gli si avvicina.

Il Bar Waying è una colonna azzurra dotata di vita. Non possiede attacchi diretti ed il suo unico scopo è quello di bloccare l'avanzata del Robot. Una volta che ci si avvicina a questo nemico, il Bar Waying si estende sino a raggiungere il pavimento, divenendo così un ostacolo. Dopo averlo fatto, il nemico non causerà più danni al contatto e sarà considerata una vera e propria parete lungo la quale il Robot può scivolare o rimbalzare. Dopo il livello iniziale, l'unico punto in cui si incontrerà il Bar Waying sarà nella Vulcanic Zone per bloccare l'accesso al Cuore. Usare subito su di lui il Silk Shot per eliminarlo istantaneamente. Il nemico può danneggiare il Robot solo colpendolo con la base mentre si cala sul pavimento.

BARITE LASTAR

"Automa scalatore"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Atrio	[4]
Deep-Sea Base ---- Laboratorio	[7]
Vulcanic Zone ---- Nucleo	[4]
X-Hunters Base 1 - Bivio	[12]
X-Hunters Base 2 - Fondale	[9]

TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto 2	1
Bubble Splash	2	1			Proiettili 2	1
Crystal Hunter	.					
Magnet Mine	1	1				
Silk Shot Cristalli	.	.				
Silk Shot Foglie	.	.				
Silk Shot Rocce	1	1				
Silk Shot Rottami	1	1				
Sonic Slicer	1	1				
Speed Burner	1	2				
Spin Wheel	1	1				
Strike Chain	1	1				
Giga Crush	1					
Shoryuken	1					

ATTACCHI

. Proiettili

il Barite Lastar scaglia dalle sue antenne tre proiettili che si muovono rispettivamente in orizzontale e lungo le due diagonali. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. I proiettili svaniscono in automatico dopo aver percorso una certa distanza. Per schivarli bisogna necessariamente spostarsi verso l'alto o verso il basso.

Il Barite Lastar è un piccolo automa che si muove lungo le pareti verticali. Non è un nemico molto rapido ma rappresenta un ostacolo insidioso in quanto il suo attacco copre una discreta area. Per eliminarlo facilmente bisogna attaccarlo dalla distanza usando il Super Colpo.

BARRIER ATTACKER

"Sentinella robotica"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Zona sorvegliata [5]
X-Hunters Base 1 - Ingresso [2]
X-Hunters Base 3 - Torre [1]
X-Hunters Base 5 - Zona sorvegliata [5]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Scudo	2	1
Crystal Hunter	1						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	3	2					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Scudo energetico

il Barrier Attacker genera davanti a sé una barriera di energia in grado di respingere i proiettili semplici dell'X-Buster. Per distruggerla bisogna usare il Super Colpo oppure un'altra arma qualsiasi. Una volta rimossa, il nemico si chiuderà brevemente prima di generare un'altra barriera.

Il Barrier Attacker è un dispositivo viola che vola costantemente avanti e indietro. Non è molto rapido e non possiede attacchi diretti. La sua particolarità è quella di poter generare davanti a sé uno Scudo energetico che lo difende dai proiettili semplici dell'X-Buster. Per sconfiggere questo nemico bisogna usare il Super Colpo oppure un'altra arma qualsiasi per eliminare la sua barriera, e poi attaccare nuovamente il Barrier Attacker prima che si chiuda. In alternativa è possibile anche sconfiggerlo colpendolo alle spalle, in modo tale da aggirare la sua difesa.

BATTON BONE TYPE G

"Pipistrello delle caverne"

DOVE SI TROVA

Deep-Sea Base ----	Grotta	[5]
Energen Crystal --	Ingresso	[2]
Energen Crystal --	Nucleo	[3]
Energen Crystal --	Sala comando	[5]
X-Hunters Base 1 -	Ingresso	[4]
X-Hunters Base 2 -	Zona acuminata	[2]
X-Hunters Base 3 -	Garage	[2]
X-Hunters Base 3 -	Torre	[3]
X-Hunters Base 3 -	Bivio	[1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1
Bubble Splash	2	2					
Crystal Hunter	1						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	1	1					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	1	1					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

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

Il Batton Bone Type G è un piccolo pipistrello di colore nero. È un nemico poco pericoloso da solo ma che spesso attacca in gruppo. Il Batton Bone Type G 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.

BEETRON

"Coleottero demolitore"

DOVE SI TROVA

Vulcanic Zone -	Pendio	[1]
Vulcanic Zone -	Fondale di lava	[1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	10	6	2	Contatto	4	3
Bubble Splash	9	5			Carica	4	3
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					

Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	2	1
Silk Shot Rottami	.	.
Sonic Slicer	12	3
Speed Burner	7	ns
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	10	2
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

. Carica

il Beetron si lancia orizzontalmente contro il Robot, per colpirlo con il suo lungo corno. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente spostarsi verso l'alto o il basso una volta che il nemico inizia l'attacco. Usando la Carica, il Beetron è in grado di sfondare le pareti rocciose sottili e facendolo si distruggerà automaticamente.

Il Beetron è un grosso coleottero volante di colore blu. Non è molto rapido nel volare, nè è particolarmente aggressivo. Una volta comparso sullo schermo, questo nemico cerca di allinearsi con il Robot per poi travolgerlo con la sua Carica. Questo attacco è molto semplice da schivare ed inoltre ha la caratteristica di sfondare le pareti rocciose sottili, quindi lo si può sfruttare per liberare i percorsi. Il Beetron possiede su di sé anche una pedana, alla destra delle ali, dove è possibile posizionarsi senza ricevere danni dal contatto. Una volta su di essa, il nemico inizierà a perdere quota gradualmente. Per eliminare questo nemico è sufficiente fargli abbattere una parete rocciosa, in modo tale che si distrugga da solo.

BLECKER

"Blocco sentinella"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Zona sorvegliata [6]
 Central Computer - Corridoio [2]
 X-Hunters 5 ----- Zona sorvegliata [6]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	6	4	3	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	6	3			Proiettili	2	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	5	1					
Speed Burner	2	8					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	4	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Proiettili

una volta attivato, il Blecker rilascia una serie di proiettili in direzione del Robot. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione limitato in quanto i proiettili si dissolveranno dopo pochi istanti.

Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Blecker è un dispositivo quadrato grigio che si attiva solo quando il Robot viene inquadrato dai fari di sorveglianza. Una volta avvenuto, il Blecker cadrà sul pavimento ed inizierà ad aprire continuamente il fuoco contro il personaggio. Per eliminarlo bisogna portarsi fuori dalla portata dei suoi proiettili ed attaccarlo dalla distanza. Il Blecker non potrà essere ferito se prima non si attiva l'allarme ed è uno dei nemici che non si rigenera.

BUBBLE CRAB

"Maverick a guardia della Deep-Sea Base"

DOVE SI TROVA

Deep-Sea Base ---- Laboratorio (Boss)

X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	2	1
Bubble Splash	32	32			Spuntoni	3	2
Crystal Hunter	.				Granchi	2	1
Magnet Mine	32	32			Anello	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Barriera	-	-
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	32	32					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	.					
Spin Wheel	11	8	<>				
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Spuntoni

Bubble Crab estende gli spuntoni sulle sue spalle e salta sul posto.

Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare il boss usando lo Scatto e saltando, oppure superarlo rimbalsando sulla parete.

2. Granchi

Bubble Crab genera alcuni piccoli granchi rinchiusi nelle bolle che salgono subito a galla. Essi rimangono immobili sino a quando le sfere non vengono distrutte dai colpi del Robot. Una volta fatto oppure automaticamente dopo diversi secondi, i granchi si lanceranno subito contro il personaggio.

Per schivare questa tecnica bisogna distruggere le bolle non appena vengono prodotte. Il boss può anche generare diversi gruppi di granchi senza che siano necessariamente rinchiusi nelle bolle ed in questo caso gli esserini rimbaleranno liberi tra le pareti della stanza.

3. Anello

Bubble Crab emette dalla bocca un anello di bolle che scaglia frontalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e può essere schivata in maniera semplice scalando le pareti.

4. Barriera

Bubble Crab si circonda di una bolla d'aria, divenendo così immune ai colpi dell'X-Buster. Mentre la Barriera è attiva, il boss può eseguire i suoi attacchi. Questa tecnica viene annullata colpendo Bubble Crab con la Spin Wheel oppure viene disattivata automaticamente dal boss quando utilizza gli Spuntoni.

Bubble Crab è un grosso granchio di colore rosso. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. La stanza dove si affronta questo boss è sommersa ed il boss può modificare il livello dell'acqua a seconda dei suoi attacchi. Rimanete lontani da Bubble Crab ed eliminate subito i piccoli Granchi che produce, in modo tale da avere maggiore spazio per schivare i suoi attacchi. L'ostacolo maggiore è dato dalla sua Barriera: rifugiatevi negli angoli superiori della stanza, forzando così il boss ad attaccare con gli Spuntoni, disattivando la Barriera. Eseguite il Super Rimbalzo per oltrepassare Bubble Crab ed allontanarvi da lui. Caricate il Super Colpo ed usatelo per colpire il boss non appena questi è vulnerabile.

Usando la Spin Wheel, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Inoltre questa arma è in grado di distruggere istantaneamente la sua Barriera.

CANNON DRIVER

"Guardiano dei boss"

DOVE SI TROVA

Factory -----	Ingresso	[1]
Dinosaur Tank ----	Muso	[1]
Robot Junkyard ---	Corridoio rottami	[1]
X-Hunters Base 2 -	Zona acuminata	[1]
X-Hunters Base 3 -	Bivio	[1]

TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente	
X-Buster	14	8	5	2	Contatto	2	1
Bubble Splash	13	6			Cannonata	4	3
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	10	3					
Speed Burner	8	8					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	14	3					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Cannonata

il Cannon Driver spara orizzontalmente, a fasi alterne, una palla di cannone

dalle bocche da fuoco che possiede sul busto. Questa tecnica è discretamente rapida ed inoltre è possibile distruggere i proiettili con il Super Colpo. Per schivare la cannonata alta, è sufficiente rimanere immobili poichè essa passerà oltre la testa del Robot. Per evitare quella bassa invece bisogna necessariamente saltare oppure eseguire lo Scatto.

Il Cannon Driver è un grosso bipede verde, munito di due cannoni sul busto. Non si sposta mai dalla sua zona ed è un nemico molto aggressivo. Il Cannon Driver lo si incontra solitamente al termine delle località o comunque in zone abbastanza strette. Per sconfiggerlo bisogna utilizzare molto il Super Colpo, in modo tale da distruggere le sue Cannonate, e poi rifugiarsi in una zona sicura, in attesa di ricaricare la tecnica. In alternativa si può oltrepassarlo in qualche modo ed attaccarlo alle spalle, poichè il Cannon Driver non è in grado di voltarsi.

CHOP REGISTER

"Spada computerizzata"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Deposito (mini boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	31	29	17	8	Contatto	2	1
Bubble Splash	12	10			Carica	2	1
Crystal Hunter	.				Affondo	2	1
Magnet Mine	4	2	<>				
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	7	1					
Sonic Slicer	29	2					
Speed Burner	22	4					
Spin Wheel	4	ns	<>				
Strike Chain	16	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Carica

la Chop Register fa oscillare la sua lama per poi lanciarsi in direzione del Robot. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Oscillando, il nemico è in grado di proteggersi dagli attacchi anche se, con un po' di fortuna, sarà possibile colpire l'impugnatura. Per evitare la Carica bisogna rimanere in uno degli angoli superiori e lasciarsi cadere non appena il nemico si avvicina. Non è possibile aggirare la Chop Register mentre si prepara per la Carica in quanto il nemico rimarrà sempre in direzione del personaggio.

2. Affondo

al termine della Carica, può capitare che la Chop Register si lanci vorticosamente in direzione del personaggio. Questa tecnica è molto rapida ed ha un notevole raggio d'azione. Dopo aver schivato la Carica, il modo più semplice per evitare anche l'Affondo è quello di eseguire uno Scatto verso l'interno della stanza non appena il nemico esegue questo attacco.

La Chop Register è una spada ologramma. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressiva. L'unico suo punto vulnerabile è l'impugnatura mentre la lama è in grado di respingere ogni colpo. Questo nemico si lancerà di continuo contro il Robot perciò bisognerà utilizzare molto lo Scatto ed il Super Rimbalzo per passare da una parte all'altra della stanza. Per attaccare la Chop Register bisogna prima schivare i suoi assalti, passarle alle spalle e colpire l'impugnatura prima che si lanci nuovamente all'attacco. Il nemico è molto vulnerabile alla Spin Wheel ed al Silk Shot. Quest'ultimo poi è indicato per questo scontro poichè, grazie alla sua traiettoria parabolica, è in grado di colpire l'impugnatura oltrepassando la lama.

CRASH ROADER

"Cinghiale motorizzato"

DOVE SI TROVA

Desert Base ----- Garage [7]
Desert Base ----- Deserto [4]
Desert Base ----- Zona di lancio [1]
X-Hunters Base 1 - Bivio [7]

TABELLA ARMI

	DANNI				Normale	Potente
X-Buster	3	2	1	1	Contatto 2	1
Bubble Splash	3	2				
Crystal Hunter	1					
Magnet Mine	1	1				
Silk Shot Cristalli	.	.				
Silk Shot Foglie	.	.				
Silk Shot Rocce	1	1				
Silk Shot Rottami	1	1				
Sonic Slicer	2	1				
Speed Burner	1	2				
Spin Wheel	1	1				
Strike Chain	1	1				
Giga Crush	1					
Shoryuken	1					

ATTACCHI

Nessuno: il Crash Roader si limita solo a muoversi in avanti, senza curarsi dei movimenti del Robot.

Il Crash Roader è un cinghiale munito di ruote. Possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressivo. Questo nemico non è molto pericoloso perchè avanza senza sosta e non si interessa dei movimenti del personaggio perciò, una volta superato con un salto, si potrà fare a meno di considerarlo. Il Crash Roader cambia direzione solo venendo a contatto con una parete oppure un ostacolo.

CROAK HOPPER

"Anfibio doppio"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Oasi [8]
Weather Control - Giardino [4]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	4	3	2	1	Contatto	3	2
Bubble Splash	1	1			Mini rana	3	2
Crystal Hunter	.				Proiettili	1	1
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	12	1					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	2					
Spin Wheel	1	2					
Strike Chain	3	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Mini rana

la Croak Hopper rilascia la mini rana che porta sul dorso, la quale si muove in maniera indipendente ed esplose a contatto con il Robot.

Per eliminarla è sufficiente colpirla una sola volta.

2. Proiettili

la Croak Hopper scaglia dalla sua bocca tre proiettili che si muovono rispettivamente verso l'alto, in avanti ed in diagonale. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. I proiettili svaniscono in automatico dopo aver percorso una certa distanza. Per schivarli bisogna saltare, evitando il proiettile orizzontale, e contemporaneamente non farsi colpire da quello diagonale.

La Croak Hopper è una rana meccanica che porta sul dorso una rana più piccola. Si muove raramente dal suo posto ed è un nemico abbastanza aggressivo. La sua pericolosità è data dai proiettili che spara, in grado di coprire una vasta area e di ostacolare il Robot durante il salto. Per eliminarla facilmente posizionarsi al di fuori del suo raggio d'azione ed attaccarla con l'X-Buster. La Croak Hopper subirà automaticamente dei danni se si attiva l'Afa tramite il Weather Crystal.

CRYSTAL SNAIL

"Maverick a guardia dell'Energen Crystal"

DOVE SI TROVA

Energen Crystal -- Sala comando (Boss)

X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Carica	4	3
Crystal Hunter	.				Bolle	-	-
Magnet Mine	11	8	<>		Difesa	-	-
Silk Shot Cristalli	32	32			Tempo	-	-
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					

Silk Shot Rottami	32	32
Sonic Slicer	32	32
Speed Burner	32	32
Spin Wheel	32	16
Strike Chain	32	32
Giga Crush	16	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

1. Carica

Crystal Snail si rifugia nel suo guscio per poi elevarsi e lanciarsi contro il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi in uno degli angoli inferiori della stanza ed usare lo Scatto verso il centro del pavimento non appena il boss si lancia contro il Robot. Crystal Snail può eseguire anche due Cariche in rapida successione.

2. Bolle

Crystal Snail lancia tre bolle in avanti in grado di imprigionare il Robot. La tecnica non causa danni al personaggio, non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna passare attraverso le varie bolle mentre per liberarsi dal blocco premere ripetutamente tutte le direzioni. Dopo aver imprigionato il Robot, Crystal Snail eseguirà la Carica.

3. Difesa

Crystal Snail è in grado di proteggersi dagli attacchi del Robot nascondendosi nel suo guscio.

4. Tempo rallentato

Crystal Snail attiva le sue antenne rallentando i movimenti del personaggio per alcuni secondi. Questa tecnica non si può evitare e durante il lasso di tempo in cui ci si muoverà più lentamente bisogna usare molto lo Scatto per schivare gli altri attacchi del boss.

Crystal Snail è una grossa lumaca umanoide. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressiva. Questo boss non è molto complicato da sconfiggere in quanto possiede un'unica tecnica realmente pericolosa, ma per danneggiarlo dovrete essere precisi nell'attaccare perchè Crystal Snail si nasconde spesso nel suo guscio, rendendosi invulnerabile. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss o quando sta per scagliare le Bolle, oppure mentre sta atterrando dopo aver eseguito la Carica.

Usando la Magnet Mine il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà il suo guscio, andando poi a sbattere contro una parete. Una volta rimasto senza di esso, Crystal Snail smetterà di attaccare per andare a recuperarlo. Saltate per evitare che il boss vi colpisca andando a sbattere contro la parete e poi usate lo Scatto sul guscio vuoto per allontanarlo da lui. In questo modo lo costringerete ad inseguirlo e potrete intanto danneggiarlo con la Magnet Mine.

 DISK BOY 08

"Lanciatore di dischi"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank ---- Zona veicoli [2]
 Dinosaur Tank ---- Centro di controllo [4]

Robot Junkyard --- Discarica	[1]
Robot Junkyard --- Deposito capsula	[2]
Robot Junkyard --- Zona tubi	[3]
X-Hunters Base 3 - Garage	[3]
X-Hunters Base 3 - Bivio	[2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	6	4	2	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	5	3			Disco	2	1
Crystal Hunter	1				Difesa	-	-
Magnet Mine	2	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	2	1					
Sonic Slicer	4	1					
Speed Burner	4	3					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Disco

il Disk Boy 08 scaglia frontalmente un disco chiodato che poi si innalza per un breve tratto. Questa tecnica è abbastanza rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Il disco si dissolve in pochi istanti e per schivarlo è sufficiente rimanere più in basso del nemico.

2. Difesa

il Disk Boy 08 è in grado di respingere i proiettili dell'X-Buster, proteggendosi con il suo scudo. Per oltrepassare la sua difesa è necessario usare il Super Colpo, oppure le altre armi, per fargli saltare via lo scudo. La protezione dopo alcuni istanti tornerà nelle mani del nemico.

Il Disk Boy 08 è un automa azzurro munito di scudo. Non si sposta mai dalla sua zona ed è un nemico molto aggressivo che scaglia continuamente dischi. La sua particolarità è quella di poter respingere i proiettili dell'X-Buster con il suo scudo. Per eliminare questo nemico bisogna prima colpirlo con un Super Colpo, in modo tale da privarlo temporaneamente della sua protezione, e nel frattempo attaccarlo di continuo prima che recuperi il suo scudo. Un'altra strategia consiste nell'oltrepassarlo e colpirlo alle spalle poichè il nemico non è in grado di voltarsi dall'altra parte.

 FISHERN

"Pesce torpedine"

DOVE SI TROVA

Deep-Sea Base ---- Grotta	[4]
X-Hunters Base 2 - Ingresso	[5]
X-Hunters Base 5 - Nucleo	[Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1

Bubble Splash	1	1
Crystal Hunter	.	.
Magnet Mine	1	1
Silk Shot Cristalli	.	.
Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	1	1
Silk Shot Rottami	1	1
Sonic Slicer	1	1
Speed Burner	1	1
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	1	1
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

Nessuno: il Fishern si limita a muoversi avanti e indietro, spostandosi anche in verticale.

Il Fishern è un piccolo pesce munito di elica. Presente solo nelle zone sottomarine, questo nemico possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressivo. Il Fishern non ha alcun attacco diretto e si limita solo ad andare incontro al Robot. Essendo un nemico molto debole, per eliminarlo è sufficiente usare l'X-Buster.

FLAME STAG

"Maverick a guardia della Vulcanic Zone"

DOVE SI TROVA

Vulcanic Zone ---- Camino (Boss)
 X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	2	1
Bubble Splash	16	16	<>		Carica	3	2
Crystal Hunter	.	.			Gancio	3	2
Magnet Mine	32	32			Fiammate	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Impatto	5	4
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	32	32					
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	16	16	<>				
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Carica

Flame Stag si lancia in avanti lasciando una scia di fuoco. Questa tecnica è molto rapida e copre tutto il pavimento. Per evitarla bisogna rifugiarsi sulle pareti. Anche la scia di fuoco causa danni se si viene a contatto con essa.

2. Gancio

Flame Stag salta sulla parete ed attacca con un poderoso pugno verso l'alto. Questa tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna scendere dalle pareti, spostandosi verso l'interno della stanza.

3. Fiammate

Flame Stag scaglia dai suoi pugni due sfere di fuoco: la prima verso il basso, la seconda verso l'alto e quest'ultima cammina infine lungo la parete. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla, allontanarsi dal boss e saltare sul posto, facendo in modo che la prima sfera passi sotto il Robot e la seconda sopra. Nel caso in cui il personaggio si trovi sulla parete, lasciarsi cadere verso l'interno della stanza, quanto basta per evitare la seconda sfera.

4. Impatto

una volta che le sue fiamme diventano blu e colpendo il Robot con la Carica, Flame Stag lo scaglierà verso l'alto per poi farlo precipitare violentemente al suolo. Questa tecnica è molto rapida e per evitarla bisogna andare incontro al boss con lo Scatto e poi spostarsi verso l'interno della stanza mentre si viene scagliati in aria. In alternativa si può utilizzare il Bubble Splash e sperare che una bolla colpisca Flame Stag prima che afferri il Robot per sbatterlo al suolo.

Flame Stag è un alce dalle corna infiammate. Possiede una grande velocità ed è molto aggressivo. La stanza dove si affronta il boss è notevolmente più alta rispetto a quelle degli altri Maverick e Flame Stag sfrutta questa caratteristica per rimbalzare da una parete all'altra. Per questo motivo rimanete sul pavimento ed usate lo Scatto per evitare che il boss atterri su di voi. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo su Flame Stag non appena tocca il pavimento. Una volta fatto, rifugiatevi su una parete, per schivare la sua Carica o le sue Fiammate, e tornate sul pavimento quando il boss ricomincia a scalare la stanza. Dopo aver subito alcuni danni, le fiamme di Flame Stag diventeranno blu ed il Maverick aumenterà la velocità dei suoi attacchi e potrà eseguire anche l'Impatto. Nonostante questo la strategia per eliminarlo non varia.

Usando il Bubble Splash, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Dopo essersi ripreso da questo attacco, Flame Stag utilizzerà sempre le Fiammate ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

GARAKUTA ROBOT

"Ruota magnetica"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard --- Deposito capsule	[2]
Robot Junkyard --- Zona tubi	[3]
Robot Junkyard --- Corridoio rottami	[3]
X-Hunters Base 2 - Fondale	[2]
X-Hunters Base 3 - Bivio	[2]

TABELLA ARMI

					DANNI		
					Normale	Potente	
X-Buster	8	imp	imp	1	Contatto	1	1
Bubble Splash	5	3			Magnetismo	1	1
Crystal Hunter	.						

Magnet Mine	1	1
Silk Shot Cristalli	.	.
Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	.	.
Silk Shot Rottami	1	1
Sonic Slicer	imp	2
Speed Burner	2	imp
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	3	imp
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

. Magnetismo

se privato delle sue parti, il Garakuta Robot attrae nuovi rottami dallo sfondo per ripristinarle. Questi pezzi di metallo possono danneggiare il personaggio ed inoltre curano lievemente il nemico. Non è possibile distruggerli mentre vengono attratti dal Garakuta Robot.

Il Garakuta Robot è una ruota dentata fornita di elmi. Questo nemico non è rapido nei movimenti e non possiede alcun attacco diretto. Caratteristica del Garakuta Robot è quella di ripristinare la parti montate sulla ruota. Danneggiando il nemico, gli elmi montati su di essa cadranno ed entro pochi istanti il nemico li sostituirà con nuovi rottami presenti sullo sfondo ed inoltre recupererà un po' di vita. Per questo motivo bisogna attaccare subito il Garakuta Robot sino alla totale eliminazione, per non dargli modo di curarsi. In alternativa è consigliato anche allontanarsi da esso poichè non possiede attacchi diretti.

GIGANTIC MECHANIROID CF-0

"Prodotto della catena di montaggio Maverick"

DOVE SI TROVA

Factory - Deposito (Boss)

TABELLA ARMI				DANNI	Normale	Potente
X-Buster	11	7	4	Contatto	2	.
Bubble Splash	.			C. maglio	2	.
Crystal Hunter	.	.		Balzo	2	.
Magnet Mine	.	.				
Silk Shot Cristalli	.	.				
Silk Shot Foglie	.	.				
Silk Shot Rocce	.	.				
Silk Shot Rottami	.	.				
Sonic Slicer	.	.				
Speed Burner	.	.				
Spin Wheel	.	.				
Strike Chain	.	.				
Giga Crush	.					
Shoryuken	.					

ATTACCHI

1. Colpo di maglio

il Gigantic Mechaniroid CF-0 attacca facendo oscillare lateralmente i magli

che possiede alle estremità delle braccia. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per schivarla bisogna spostarsi lungo la verticale sfruttando le scale oppure saltando.

2. Maglio impazzito

il Gigantic Mechaniroid CF-0 sbatte a destra e a sinistra uno dei suoi due magli. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area.

Per schivarla bisogna spostarsi lungo la verticale sfruttando le scale oppure saltando.

3. Balzo

il Gigantic Mechaniroid CF-0 compie un salto, cercando di schiacciare il Robot sotto i suoi piedi. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna rimanere sempre all'altezza del busto del boss.

Il Gigantic Mechaniroid CF-0 è un gigantesco automa prodotto nella Factory. Questo boss è il nemico più grande in assoluto per le dimensioni ma possiede solo cinque zone del corpo che possono ferire il Robot al contatto: la testa, che è anche il suo unico punto vulnerabile, i magli all'estremità delle braccia ed i piedi. La stanza dove si affronta questo boss è piena di scale ma ad ogni modo è meglio rimanere nella zona più alta. Il Gigantic Mechaniroid CF-0 viene eliminato con appena quattro colpi di onda azzurra perciò fate allontanare un po' il boss, caricate il Super Colpo e rilasciatelo per infliggergli gravi danni in pochi secondi. Posizionatevi all'altezza del suo busto per rimanere fuori dalla portata dei suoi attacchi e colpitelo ripetutamente alla testa per eliminarlo senza difficoltà.

HANGED REPLOID

"Prototipo difettoso"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard - Discarica [11]
Robot Junkyard - Deposito capsule [2]
Robot Junkyard - Zona tubi [2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	3	2	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Getto	2	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	2					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	2	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Getto acido

se viene distrutto il corpo mentre è ancora agganciato al soffitto, la testa

dell'Hanged Reploid emette un getto acido verso il basso. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

L'Hanged Reploid è un automa di colore blu. Inizialmente è agganciato al soffitto tramite delle bolle verdi e, una volta avvicinatisi, il nemico si attiverà, scendendo sul pavimento. L'Hanged Reploid possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo; in compenso questo automa è abbastanza debole e sono sufficienti pochi colpi di X-Buster per eliminarlo. Quando il nemico è ancora appeso, a seconda di dove lo si colpisca, si otterranno effetti diversi. Colpendolo al busto, esso esploderà e rimarrà solo la testa, capace di attaccare con un Getto acido. Distruggendo invece il capo, tutto il nemico esploderà. Attaccando le bolle verdi invece, l'Hanged Reploid scenderà sul pavimento, attivandosi.

INSTALLER

"Blocco di sicurezza"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Deposito [5]
X-Hunters Base 5 - Deposito [5]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	7	4	3	1	Contatto	-	-
Bubble Splash	4	2					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	5	1					
Speed Burner	2	.					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	.	.					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

Nessuno: l'Installer si limita solo a muoversi nella direzione indicata sino a fermarsi venendo a contatto con una parete o un ostacolo.

L'Installer è un grosso blocco di colore viola. Non è proprio un nemico quanto un dispositivo di difesa. L'Installer si muove solo nella direzione prevista dal gioco e l'unico modo che ha per danneggiare il personaggio è quello di schiacciarlo contro un altro ostacolo. Per questo motivo, una volta che appare sullo schermo, bisogna colpirlo subito con le armi oppure oltrepassarlo saltando.

JELLY SEEKER

"Medusa elettrica"

DOVE SI TROVA

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			C.elettrico	2	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	1	1					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	4	imp					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Campo elettrico

il Jelly Seeker genera attorno a sè un campo di elettricità. Questa tecnica possiede un raggio d'azione ridottissimo e per schivarla è sufficiente non avvicinarsi al nemico. Il Jelly Seeker può essere danneggiato dalle armi anche mentre emette il suo Campo elettrico.

Il Jelly Seeker è una medusa verde con quattro tentacoli. Non è un nemico molto rapido ma è insidioso perchè attacca in gruppo e si trova in una zona della Deep-Sea Base dove non è semplice di per sè proseguire. Il suo unico attacco è semplice da schivare e per eliminare questo nemico è sufficiente colpirlo con l'X-Buster.

MAGNA CENTIPEDE

"Maverick a guardia del Central Computer"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Corridoio (Boss)
X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Satelliti	3	2
Crystal Hunter	.				Shuriken	3	2
Magnet Mine	32	32			Attrazione	-	-
Silk Shot Cristalli	.	.			T.trasporto	-	-
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	16	8	<>				
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	16	16	<>				
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Satelliti

Magna Centipede sgancia la sua coda in vari segmenti di cui due iniziano a ruotare attorno al Robot, seguendolo in ogni suo movimento. Dopo alcuni istanti, i segmenti si fermano e si toccano, ferendo il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma copre l'intero schermo. Per schivarla bisogna eseguire lo Scatto, o lasciarsi cadere dalle pareti non appena i segmenti si fermano. I Satelliti possono danneggiare il Robot mentre tornano dal boss.

2. Shuriken

Magna Centipede lancia con traiettoria curva tre shuriken. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal boss e saltare. Quando invece Magna Centipede la esegue rimanendo agganciato al soffitto, è sufficiente posizionarsi sotto di lui per non subire danni.

3. Attrazione

Magna Centipede attira a sé il Robot e lo blocca nella sua coda. La tecnica non causa danni al personaggio bensì lo rende incapace di eseguire alcuni movimenti. Ogni volta che si subisce questo attacco, si perderà un'altra abilità. Nell'ordine: non si potrà eseguire il Super Colpo, non si potrà aprire il fuoco a ripetizione, lo Scatto non sarà più utilizzabile, i salti raggiungeranno un'altezza molto ridotta. Gli effetti di questa tecnica saranno attivi per tutta la durata dello scontro. Per evitarla bisogna premere ripetutamente le direzioni Destra e Sinistra non appena il Robot arriva in corrispondenza della coda di Magna Centipede. Una volta liberatisi dalla presa, allontanarsi subito dal boss.

4. Teletrasporto

Magna Centipede è in grado di teletrasportarsi in vari punti della stanza, compreso il soffitto.

Magna Centipede è un insetto dalla lunga coda. Non si sposta molto durante lo scontro e non è particolarmente aggressivo. La sua particolarità è quella di potersi muovere lungo il soffitto e soprattutto di ridurre i movimenti del Robot usando l'Attrazione. Per questo motivo dovete necessariamente liberarvi sempre dalla presa, in caso contrario lo scontro diverrà molto più difficile. Il boss rimane molto spesso immobile e con la difesa abbassata, perciò usate spesso il Super Colpo per ferirlo, scalando anche le pareti se necessario. Quando Magna Centipede inizia a teletrasportarsi, attendete qualche istante affinché si fermi prima di riprendere l'attacco.

Usando il Silk Shot, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito e soprattutto perderà la sua coda. Senza di essa, Magna Centipede non potrà più utilizzare l'Attrazione o scagliare i Satelliti, diventando molto più semplice da sconfiggere.

MAGNA QUARTZ

"Guardiano dei cristalli"

DOVE SI TROVA

Energen Crystal - Nucleo (mini boss)

X-Buster	20	20	10	6	Contatto	3	2
Bubble Splash	45	20			Proiettile	2	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	20	10					
Silk Shot Cristalli	10	10					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	40	20					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	4	5	<>				
Strike Chain	20	10					
Giga Crush	10						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Proiettile

i satelliti del Magna Quartz scagliano un proiettile in grado di rimbalzare colpendo le pareti della stanza. Questa tecnica è abbastanza rapida inoltre il proiettile si esaurisce poco prima di eseguire il quarto rimbalzo.

Per schivarla bisogna rimanere sempre in movimento ed intuire la traiettoria del colpo a seconda dei rimbalzi.

Il Magna Quartz è un dispositivo protetto da un cristallo. Non si può spostare e non attacca in maniera diretta bensì lascia che siano i suoi satelliti indistruttibili a farlo. All'inizio ne comparirà solo uno, in grado di sparare proiettili che rimbalzano lungo le pareti. Bisogna rimanere sempre in movimento per evitare gli attacchi ed intanto aprire il fuoco contro il Magna Quartz. Dopo aver subito diversi danni, il nemico farà comparire un altro satellite, aumentando quindi il numero di proiettili presenti nella stanza. Il Magna Quartz è particolarmente debole alla Spin Wheel.

MORGUN

"Scoiattolo piromane"

DOVE SI TROVA

Vulcanic Zone - Camino [6]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Fiamme	3	2
Crystal Hunter	.				Gas	2	1
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	1	1					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Fiamme

il Morgun lancia verso il basso due fiammate che viaggiano in diagonale. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per schivarle è sufficiente allontanarsi dal nemico in quanto le fiammate si esauriranno in pochi istanti.

2. Gas incendiari

il Morgun è in grado di trasformare i gas emessi dalle bombole in getti incendiari. Queste fiammate possiedono un ridotto raggio d'azione e si esauriscono in pochi istanti. Per schivarle è necessario allontanarsi dalle bombole oppure eliminare il Morlun prima che possa incendiarle.

Il Morlun è un automa verde presente solo nella parte finale della Vulcanic Zone. Non è molto rapido nei movimenti nè particolarmente aggressivo. La sua particolarità è quella di poter incendiare con le sue fiamme i gas che fuoriescono dalle bombole presenti lungo il condotto. Per questo motivo bisogna eliminarlo subito, una volta che appare, usando soprattutto il Bubble Splash, il Magnet Mine o il Sonic Slicer, che sono le armi in grado di andare verso l'alto.

MORPH MOTH

"Maverick a guardia del Robot Junkyard"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard --- Corridoio rottami (Boss)
X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto L	4	3
Bubble Splash	32	32			Pioggia	2	1
Crystal Hunter	.				Trottola	2	1
Magnet Mine	32	16			Spirale	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Contatto F	8	6
Silk Shot Foglie	.	.			Polvere	2	1
Silk Shot Rocce	.	.			Laser	2	1
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	11	6	<>				
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	2						

ATTACCHI

1. Pioggia (larva)

Morph Moth oscilla rilasciando rottami sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e copre una vasta area. È possibile distruggere i rottami con le armi oppure evitarli allontanandosi eseguendo lo Scatto.

2. Trottola (larva)

Morph Moth scende sul pavimento e sbatte da una parete all'altra sollevando rottami. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. È possibile distruggere i rottami con le armi oppure evitarli posizionandosi negli angoli superiori della stanza.

3. Spirale (larva)

Morph Moth attira a sè i rottami generando una spirale. Questa tecnica è molto rapida e copre tutto lo schermo. È possibile distruggere i rottami con le armi, ma questi verranno rigenerati quasi istantaneamente. Per evitare questo attacco bisogna avere buoni riflessi: usare lo Scatto, andando incontro ai rottami e distruggerli quando si è il più vicino possibile. Con il giusto tempismo si potranno oltrepassare prima che vengano rigenerati. In alternativa bisogna girare continuamente attorno al boss usando il Super Rimbalzo mentre si viene inseguiti dai rottami.

4. Polvere (farfalla)

Morph Moth rilascia dalle sue ali della polvere gialla che cade sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente posizionarsi nei punti non coperti dalla polvere oppure scalare le pareti.

5. Laser (farfalla)

Morph Moth rilascia verso il basso un sottile raggio laser. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti portandosi almeno alla stessa altezza del boss.

Morph Moth inizialmente è una larva appesa ad un cavo. Non è molto rapido ma i suoi attacchi coprono una vasta area. Il boss esegue sempre in ordine la Pioggia, la Trottola e la Spirale per poi ricominciare dall'inizio. Di queste tre tecniche solo la Spirale è abbastanza complicata da schivare ma in genere Morph Moth è molto semplice da colpire perchè durante alcuni lassi di tempo, ad esempio quando si riaggancia al soffitto, rimane completamente vulnerabile. Usate di continuo il Super Colpo su di esso, senza essergli troppo vicini. Dopo aver perso più della metà della barra vita, il boss scomparirà nel soffitto, facendolo crollare e muterà forma.

Ora Morph Moth diverrà una farfalla meccanica e la stanza diverrà molto più alta. I suoi nuovi due attacchi sono facilmente evitabili ma adesso dovrete fare molta più attenzione a non venire a contatto con il boss perchè subireste danni molto elevati. Sfruttate molto le pareti per arrivare alla sua altezza ed utilizzate spesso il Super Colpo per ferirlo rapidamente.

Usando lo Speed Burner, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quando è ancora in forma di larva, Morph Moth si brucerà ma questo non influirà sui suoi movimenti; una volta divenuto una farfalla, subendo un attacco dello Speed Burner, il boss rimarrà stordito per qualche istante ed inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta.

NEO SIGMA

"Capo supremo dei Maverick"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 5 - Nucleo (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	16	16	8	Contatto	2	1
Bubble Splash	.	.			Lampo	6	4
Crystal Hunter	.				Sfere	4	3
Magnet Mine	.	.			Artiglio	4	2

Silk Shot Cristalli	.	.	A.picchiata	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			
Silk Shot Rocce	.	.			
Silk Shot Rottami	.	.			
Sonic Slicer	16	8	<>		
Speed Burner	.	.			
Spin Wheel	.	.			
Strike Chain	.	.			
Giga Crush	16				
Shoryuken	1				

ATTACCHI

1. Lampo elettrico

Neo Sigma si carica di energia e rilascia frontalmente un lampo di energia. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Sfere elettriche

Neo Sigma genera attorno a sè cinque sfere che poi scaglia in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla, posizionarsi nell'angolo superiore più lontano dal boss e lasciarsi cadere non appena le sfere si avvicinano.

3. Artiglio

Neo Sigma scatta in avanti ed attacca con un fendente dei suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Una volta colpiti, il Robot rimbalzerà violentemente contro le pareti. Per evitare di subire danni, scalare i muri non appena il boss si lancia all'attacco.

4. Attacco in picchiata

Neo Sigma scompare e si teletrasporta sul personaggio, attaccandolo in picchiata con i suoi artigli. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss usando lo Scatto non appena questi ricompare.

Neo Sigma è un automa armato di artigli. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. All'inizio della battaglia scalate subito la parete perchè il boss attaccherà immediatamente con i suoi Artigli. Rimanete sempre lontani da Neo Sigma ed usate molto lo Scatto per schivare le sue tecniche. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul boss non appena ricompare per eseguire l'Attacco in picchiata oppure mentre sta per scagliare le Sfere elettriche.

Usando il Sonic Slicer il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Date le ridotte dimensioni della stanza, le varie lame rimbalzeranno continuamente sulle pareti e perciò ci si potrà concentrare di più sulla difesa e lasciare che i proiettili del Sonic Slicer colpiscano il boss senza curarsi di mirare ogni volta.

 NEO VIOLEN

"X-Hunter dalla grande forza bruta"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 1 - Sommità (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	3	2
Bubble Splash	16	8	<>		Maglio os.	6	4
Crystal Hunter	.	.			Maglio ri.	6	4
Magnet Mine	.	.			Pioggia	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Proiettili	2	1
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	.	.					
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					
Giga Crush	16						
Shoryuken	.						

ATTACCHI

1. Maglio oscillante

Neo Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo urtare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido, copre una vasta area ed il suo raggio d'azione dipende dalla lunghezza della catena del Maglio. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss quando l'arma oscilla nelle sue vicinanze ed avvicinarsi a Neo Violen quando estende tutta la catena, facendo sbattere il Maglio lontano da lui.

2. Maglio rimbalzante

Neo Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo rimbalzare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Rispetto al Maglio oscillante, questa tecnica possiede una traiettoria del tutto casuale perciò bisogna essere rapidi nello spostarsi, usando anche lo Scatto, per non farsi colpire dall'arma.

3. Pioggia

Neo Violen salta e scaglia due raffiche di proiettili verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti.

4. Proiettili

Neo Violen scaglia frontalmente una raffica di proiettili. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti, rimanendo negli angoli superiori.

Neo Violen è una specie di gorilla meccanico munito di un grosso maglio. Si sposta solo compiendo balzi ed è molto aggressivo. Il suo attacco principale consiste nel far sbattere il suo maglio lungo le pareti della stanza. Per questo motivo dovrete avere buoni riflessi ed essere rapidi nello spostarvi per schivarlo. A differenza del primo scontro, nella stanza compariranno adesso anche dei blocchi su cui il Maglio del boss rimbalzerà e che potranno essere usati come difesa contro questo attacco di Neo Violen oppure come pedane. Rimanete sempre lontani dal boss ed usate il Super Colpo per danneggiarlo. Non fatevi chiudere all'angolo da Neo Violen e sfruttate lo Scatto ed i blocchi per oltrepassarlo.

Usando il Bubble Splash il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il Super Colpo di questa arma invece gli causa danni doppi. Per sconfiggere rapidamente il boss, aspettate che il Maglio si allontani ed attivate il Super Colpo del Bubble Splash. Avvicinatevi a Neo Violen e lasciate che le bolle gli infliggano gravi danni in poco tempo.

OLD ROBOT

"Pezzi di ricambio montati a caso"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard - Deposito capsule (mini boss)

Robot Junkyard - Corridoio rottami (mini boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	10	6	4	2	Contatto	2	1
Bubble Splash	14	7			Carica	2	1
Crystal Hunter	.				Rottame	2	1
Magnet Mine	6	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	2	1	<>				
Sonic Slicer	14	8					
Speed Burner	6	ns					
Spin Wheel	1	1	<>				
Strike Chain	5	8					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Carica

l'Old Robot salta in aria per poi lanciarsi contro il personaggio.

Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con lo Scatto mentre si trova ancora in aria.

2. Rottame

l'Old Robot scaglia frontalmente dall'addome un pezzo di metallo.

Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per schivarla bisogna oltrepassarla con un salto.

L'Old Robot è un automa composto da diversi rottami. Questo ammasso di lamiere funge da armatura per il Paraloid S-38 che lo comanda dall'interno. L'Old Robot si muove a balzi ed è abbastanza aggressivo. Man mano che si muove, l'automa perderà pezzi ma questo non diminuirà la sua vita. L'unico punto vulnerabile del nemico è all'altezza dell'addome, dove è presente la luce rossa. Durante lo scontro bisogna usare spesso lo Scatto per oltrepassare il nemico mentre salta, oppure farlo rimbalzando sulle pareti, in modo tale da non farsi chiudere all'angolo. Dopo aver distrutto l'Old Robot, il Paraloid S-38 tornerà visibile e bisognerà attaccarlo ripetutamente prima che si immerga nel pavimento, costruendosi un altro automa.

OVERDRIVE OSTRICH

"Maverick a guardia della Desert Base"

DOVE SI TROVA

Desert Base ----- Rovine (Boss)

X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Carica	4	3
Crystal Hunter	11		<>		Balzi	4	3
Magnet Mine	32	32			A.picchiata	4	3
Silk Shot Cristalli	.	.			Lama	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Pioggia	2	1
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	16	16	<>				
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Carica

Overdrive Ostrich si lancia in avanti contro il Robot. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione poichè il boss inseguirà costantemente il personaggio. Per schivarla è sufficiente oltrepassare il boss saltando. Una volta fatto questo, Overdrive Ostrich si fermerà, interrompendo la Carica.

2. Balzi

Overdrive Ostrich avanza compiendo diversi balzi. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ampio raggio d'azione. Per schivarla bisogna superare il boss passandogli da sotto utilizzando lo Scatto e sfruttando i vari dislivelli presenti nella sezione. Per questo motivo è consigliato trovarsi sempre più in basso rispetto al boss in modo tale da avere più tempo per oltrepassarlo.

3. Attacco in picchiata

se il personaggio si allontana troppo, Overdrive Ostrich lo raggiunge correndo sullo sfondo per poi saltare, tentando di atterrarli addosso. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente rimanere sempre in movimento non appena il boss compie il salto dallo sfondo.

4. Boomerang

Overdrive Ostrich salta ed emette dalla bocca un boomerang rosa. Il proiettile si muove verso il basso, è discretamente rapido e possiede un lungo raggio d'azione. Per evitarlo, avvicinarsi al boss, in modo tale che il Boomerang passi sopra la testa del personaggio, oppure allontanarsi da esso e schivare il proiettile saltando.

5. Pioggia

Overdrive Ostrich salta e rilascia una serie di lame che ricadono sul terreno. Questa tecnica è molto rapida e copre una discreta area. Per evitarla bisogna essere precisi nei movimenti e posizionarsi nello spazio vuoto tra una lama e l'altra.

Overdrive Ostrich è un grosso struzzo umanoide. Possiede una notevole velocità ed è molto aggressivo. Affronterete questo boss in una sezione molto diversa da quelle degli altri Maverick, composta da un lungo percorso pieno di dislivelli. Il modo più semplice per eliminare Overdrive Ostrich è quello di costringerlo ad utilizzare sempre l'Attacco in picchiata. Usate continuamente lo Scatto per

allontanarvi da esso ed intanto caricate il Super Colpo. Quando il boss salterà dallo sfondo, evitate che vi atterri addosso, voltatevi e rilasciate il Super Colpo per danneggiarlo. Distanziate lo nuovamente ed il boss molto probabilmente vi inseguirà con la Carica. Saltate per evitarlo e scattate in direzione contraria per allontanarvi da lui e forzarlo nuovamente ad eseguire l'Attacco in picchiata. Ripetete questa sequenza di mosse sino a quando non lo avrete sconfitto.

Usando il Crystal Hunter, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. In aggiunta, Overdrive Ostrich rimarrà stordito per qualche istante ed ogni sua tecnica verrà interrotta. Dopo essersi ripreso da questo attacco, il boss utilizzerà sempre la Pioggia ed in questo modo gli si impedirà di eseguire le altre sue tecniche.

PARALOID R-5

"Libellula robotica"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard --- Zona tubi [4]
Robot Junkyard --- Corridoio rottami [2]
X-Hunters Base 3 - Corridoio [6]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Carica	2	1
Crystal Hunter	1						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Carica

il Paraloid R-5 si lancia in orizzontale contro il personaggio.

Questa tecnica è molto rapida, copre una vasta area ed è in grado di attraversare gli ostacoli. Per evitarla bisogna allontanarsi dal nemico oppure evitare di rimanere allineati con esso.

Il Paraloid R-5 è un piccolo insetto volante verde. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Il suo unico attacco è abbastanza insidioso per via della sua grande rapidità, perciò per eliminare questo nemico è consigliato utilizzare il Super Colpo dalla distanza.

PARALOID S-38

"Insetto costruttore"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard - Deposito capsule (mini boss)
 Robot Junkyard - Corridoio rottami (mini boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	12	8	5	2	Contatto	2	1
Bubble Splash	3	2					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	4	2					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	4	2					
Sonic Slicer	4	1					
Speed Burner	2	4					
Spin Wheel	3	3					
Strike Chain	7	5					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

Nessuno: il Paraloid S-38 si limita a muoversi compiendo balzi per poi immergersi nel pavimento, costruendo infine un Old Robot.

Il Paraloid S-38 è un insetto rosa con le ali. Non è rapido nei movimenti, nè possiede attacchi diretti. La sua caratteristica è quella di poter costruire gli Old Robot con i rottami presenti nel pavimento. Dopo aver distrutto uno di quegli automi, bisognerà attaccare subito il Paraloid S-38 con le armi più potenti a disposizione, prima che l'insetto si immerga nel pavimento per produrre un altro Old Robot.

 PARALOID V-1

"Insetto controllore"

DOVE SI TROVA

Robot Junkyard --- Zona tubi [1]
 Robot Junkyard --- Corridoio rottami [15]
 X-Hunters Base 3 - Garage [3]
 X-Hunters Base 3 - Corridoio [1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Controllo	-	-
Crystal Hunter	1						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					

Giga Crush 1
Shoryuken 1

ATTACCHI

. Controllo

il Paraloid V-1 si posiziona sulla testa del Robot e, collegandosi tramite la sua coda, interferisce nei movimenti del personaggio, costringendolo ad aprire il fuoco oppure a saltare o a scattare continuamente. Per liberarsi dalla presa bisogna premere di continuo le direzioni Destra e Sinistra oppure usare il Giga Crush.

Il Paraloid V-1 è un piccolo insetto verde. Non è rapido nei movimenti, nè possiede attacchi diretti. La sua caratteristica è quella di potersi attaccare al Robot ed interferire con i suoi movimenti. Per questo motivo bisogna attaccarlo subito dalla distanza, per non dargli la possibilità di avvicinarsi troppo e salire sulla testa del personaggio.

RAIDER KILLER

"Guardia analizzatrice"

DOVE SI TROVA

Central Computer - Atrio (mini boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	64			Soffio	3	2
Crystal Hunter	.				Cometa	2	1
Magnet Mine	32	4			Scudo	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	ns					
Sonic Slicer	64	35					
Speed Burner	11	6					
Spin Wheel	9	ns <>					
Strike Chain	42	18					
Giga Crush	8						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Soffio

mentre è in aria, il Raider Killer emette dalla sua bocca tre proiettili verso il basso. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna utilizzare lo Scatto per passare al di sotto del nemico, facendo però attenzione a non finire contro il proiettile diretto verso l'esterno della stanza.

2. Cometa

il Raider Killer scaglia orizzontalmente una cometa di energia. La tecnica non è molto rapida e può utilizzata a due altezze differenti. Per evitare quella alta bisogna saltare con precisione oppure utilizzare lo Scatto per passarvi da sotto. Per schivare quella bassa è necessario saltare.

3. Scudo

il Raider Killer scaglia orizzontalmente un grosso scudo rosa. La tecnica non è molto rapida, copre una discreta area ed è in grado di annullare i proiettili. Per schivare lo Scudo bisogna essere molto precisi nel saltare e raggiungere gli angoli superiori della stanza. Inoltre è possibile distruggerlo utilizzando il globo porpora dell'X-Buster, oppure uno tra il Magnet Mine, Silk Shot o Sonic Slicer.

Il Raider Killer è un automa in grado di potenziarsi. Nell'Atrio del Central Computer appariranno dei mirini: più alto è il numero di quelli che riescono ad inquadrare il Robot, più pericoloso sarà questo nemico. In ordine crescente di pericolosità, i suoi colori saranno: Verde, Blu, Porpora, e Viola. La sua quantità di vita non cambierà, bensì il Raider Killer otterrà nuovi attacchi oltre a quelli del livello precedente. Quello Verde potrà eseguire solo il Soffio e la Cometa bassa; quello Blu aggiungerà la Cometa alta; quello Porpora sarà in grado di eseguire anche un balzo rapido ed infine quello Viola potrà scagliare lo Scudo. Lo scontro di per sé non è molto complicato poichè è sufficiente attaccare il Raider Killer dalla distanza ed oltrepassarlo con lo Scatto quando esegue il Soffio. L'unica difficoltà è data dallo Scudo che copre una vasta area ed è molto difficile da schivare se non si possiedono armi adatte a distruggerlo subito.

REFLECZER

"Cecchino di cristallo"

DOVE SI TROVA

Energen Crystal - Zona di estrazione [6]
Energen Crystal - Sala comando [2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	2	1			Proiettile	1	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	1	1					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	2	1					
Speed Burner	1	2					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Proiettile

il Refleczer scaglia un proiettile in grado di rimbalzare colpendo le pareti della sezione. Questa tecnica non è molto rapida inoltre il proiettile si esaurisce poco prima di eseguire il quarto rimbalzo. La traiettoria di questo attacco è fissa perciò per schivarla è sufficiente posizionarsi nelle zone non colpite dal proiettile.

Il Refleczer è un grosso cristallo situato lungo le pareti della località. Non si muove mai dalla sua posizione ed il suo attacco è in grado di rimbalzare sulle varie superfici, lungo traiettorie fisse. Per eliminare facilmente questo

nemico bisogna posizionarsi in una zona non coperta dalla traiettoria dei suoi Proiettili e colpire il Refleczer. Poichè spesso sarà posizionato in zone più alte rispetto al Robot, le armi migliori per sconfiggerlo sono il Bubble Splash e la Magnet Mine.

RIDELOID-G

"Soldato a bordo della Ride Armor"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank - Ventre [3]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	16	8	5	3	Contatto	3	2
Bubble Splash	17	8			Spuntoni	4	3
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	5	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	3	1					
Sonic Slicer	22	16					
Speed Burner	10	ns					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	10	20					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Spuntoni

il Rideloid-G attacca con un colpo in avanti della Ride Armor.

Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto.

Per schivarla bisogna allontanarsi dal nemico. Il Rideloid-G può eseguire questo attacco sia da fermo che durante uno scatto.

Il Rideloid-G è un automa in grado di utilizzare le Ride Armor. Questo nemico è 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 Ride 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 la Spin Wheel.

RIGHTOD

"Dispositivo attira-fulmini"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Giardino [Inf]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	-	-
Bubble Splash	1	1			Fulmine	4	3

Crystal Hunter	.		Gravità	-	-
Magnet Mine	1	1			
Silk Shot Cristalli	.	.			
Silk Shot Foglie	1	1			
Silk Shot Rocce	.	.			
Silk Shot Rottami	.	.			
Sonic Slicer	1	1			
Speed Burner	1	1			
Spin Wheel	1	1			
Strike Chain	1	1			
Giga Crush	1				
Shoryuken	1				

ATTACCHI

1. Fulmine

il Rightod si posiziona sulla testa del Robot e richiama fulmini dal cielo, se nella località è attiva la Pioggia. Le scariche elettriche cadono verticalmente, distruggendo il Rightod e danneggiando il Robot. Esse sono molto rapide e per schivarle bisogna rimanere sempre in movimento. Una volta che il Rightod si attacca al personaggio, non c'è modo di eliminarlo, se non farsi colpire da un Fulmine oppure usando il Giga Crush.

2. Gravità

il Rightod si posiziona sulla testa del Robot, riducendo l'altezza massima dei suoi salti. Una volta che il Rightod si attacca al personaggio, non c'è modo di eliminarlo, se non farsi colpire da un Fulmine oppure usando il Giga Crush.

Il Rightod è un piccolo dispositivo giallo munito di ali. Compare sullo schermo portato dallo Sky Farmer, sotto la forma di un seme blu, quando è attiva la Pioggia. Una volta generato, il Rightod cerca di agganciarsi al Robot per poi attirare Fulmini su di sé e danneggiarlo. Questo nemico non causa danni al contatto ma è ugualmente pericoloso sia perchè rende il Robot un obiettivo costante delle scariche elettriche, sia perchè riduce le sue capacità di salto. Per eliminare questo nemico bisogna attaccarlo quando è ancora un seme oppure mentre si trova ancora sul pavimento, senza dargli la possibilità di posizionarsi sul personaggio.

ROAD RIDERS

"Centaurio futuristico"

DOVE SI TROVA

Desert Base - Deserto [4]

TABELLA ARMI

			DANNI		Normale	Potente	
X-Buster	4	imp	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Mina	3	2
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	imp	imp					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	1	1					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	imp					

Spin Wheel	imp	1
Strike Chain	imp	1
Giga Crush		1
Shoryuken		1

ATTACCHI

. Mina

il Road Riders scaglia in avanti, con traiettoria parabolica, una mina che esplode al contatto oppure dopo pochi istanti, una volta giunta sul pavimento. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione non molto ampio. Per schivarla è sufficiente andare incontro al nemico.

Il Road Riders è un automa a bordo di una Ride Chaser. Questo nemico è molto rapido e discretamente aggressivo. Una volta apparso, il Road Riders attraverserà velocemente tutto lo schermo, lanciando anche una Mina. Si può quindi scegliere se oltrepassarlo con un salto e proseguire oppure eliminarlo subito con un Super Colpo. Quando invece si guiderà una Ride Chaser e si verrà inseguiti da questo nemico, la strategia migliore è quella di fuggire da lui.

SABOTTEIN

"Pianta fotovoltaica"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Giardino [Inf]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	7	5	3	2	Contatto	2	1
Bubble Splash	3	2					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	2	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	21	2					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	2	1					
Speed Burner	1	5					
Spin Wheel	1	3					
Strike Chain	5	2					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

Nessuno: il Sabottein si limita ad aumentare di dimensioni o a nascondersi nel terreno a seconda delle condizioni atmosferiche presenti. La pianta cresce se è presente l'Afa, si rimpicciolisce se viene disattivato il Weather Crystal, scompare nel terreno nel caso ci sia la Nebbia o la Pioggia.

Il Sabottein è una pianta verde con le spine. Compare sullo schermo portato dallo Sky Farmer, sotto la forma di un seme verde, quando è attiva l'Afa. Questo nemico non si sposta mai dalla sua posizione e cambia di dimensioni a seconda della condizione atmosferica presente. Il Sabottein non rappresenta un vero pericolo ed è sufficiente eliminarlo dalla breve distanza, oppure attivare la Nebbia o la Pioggia per farlo scomparire.

SCRAMBLER

"Artiglio volante"

DOVE SI TROVA

Factory ----- Torrette [4]
Central Computer - Atrio [1]
X-Hunters Base 1 - Ingresso [1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	1	1
Bubble Splash	1	1			A.picchiata	1	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Attacco in picchiata

lo Scrambler si lancia in picchiata in direzione del personaggio.

Questa tecnica è discretamente rapida ma copre un'area ridotta. Per non subire danni bisogna allontanarsi dal nemico.

Lo Scrambler è un dispositivo volante munito di elica e due lunghi tentacoli. Non si muove rapidamente e non è un nemico aggressivo. Il suo unico attacco è semplice da evitare e per sconfiggere in maniera semplice lo Scrambler è sufficiente colpirlo dalla distanza con l'X-Buster.

SCRIVER

"Automa avvitatore"

DOVE SI TROVA

Factory ----- Ingresso [4]
Deep-Sea Base ---- Laboratorio [4]
Weather Control -- Ascensori [5]
Weather Control -- Laboratorio [2]
X-Hunters Base 1 - Ingresso [6]
X-Hunters Base 5 - Nucleo [Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	2	1			Trapano	2	1
Crystal Hunter	1						

Magnet Mine	1	1
Silk Shot Cristalli	.	.
Silk Shot Foglie	4	1
Silk Shot Rocce	1	1
Silk Shot Rottami	1	1
Sonic Slicer	1	1
Speed Burner	1	1
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	1	1
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

. Trapano

lo Sriver allunga la punta del suo muso facendola ruotare vorticosamente. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Lo Sriver è un automa viola a due zampe che possiede sul muso una punta di cacciavite. Si muove compiendo balzi e non è molto pericoloso. L'unico caso in cui può divenire un ostacolo è quando dall'alto salta contro il personaggio. Per eliminarlo è sufficiente colpirlo dalla distanza con l'X-Buster.

SEA-CANTHLLER

"Pesce sentinella"

DOVE SI TROVA

Deep-Sea Base - Hangar sottomarino (mini boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	90	60	35	14	Contatto	3	2
Bubble Splash	20	10			Mina	4	3
Crystal Hunter	.				Laser	1	1
Magnet Mine	ns	12			Missili	1	1
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	32	9					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	16	10					
Speed Burner	ns	imp					
Spin Wheel	5	ns <>					
Strike Chain	ns	ns					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Mina

il Sea-Canthller rilascia dalla bocca una mina che cade verticalmente ed esplode al contatto. Questa tecnica non è particolarmente rapida e si schiva spostandosi lateralmente, inoltre è possibile distruggere la Mina con le armi.

2. Laser

se si viene inquadrati dal faro e si è abbastanza vicini al nemico,

il Sea-Cathlller emette dalla gemma presente sul suo ventre un laser che, oscillando, colpisce tutta la zona inferiore. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla è necessario allontanarsi il più possibile dal nemico, oppure saltare, in modo tale da trovarsi più in alto della sua gemma.

3. Missili

il Sea-Canthlller rilascia dal suo dorso tre piccoli missili che si lanciano contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida e copre una distanza discreta, inoltre i missili possono essere distrutti con le armi ed esplodono automaticamente dopo alcuni istanti.

Il Sea-Canthlller è un grosso pesce giallo. Il suo comportamento è unico tra i nemici. Una volta uscito dal suo rifugio, il Sea-Canthlller attraverserà tutta la Deep-Sea Base sino a raggiungere la zona finale della località. Durante il percorso, questo nemico scandaglierà i fondali con il suo faro, attaccando il Robot solo quando questo verrà inquadrato dalla luce o si avvicinerà troppo. Il Sea-Canthlller possiede una gran quantità di vita e per abbatterlo bisognerà distruggere tutte le parti di cui è composto: le quattro pinne, la bocca e la gemma.

È molto difficile eliminare questo nemico durante l'esplorazione perciò è consigliato farlo allontanare dal Robot in modo tale da diminuire il numero di avversari di cui preoccuparsi. Anche cercare di precederlo nel suo cammino non è molto utile, sia perchè è abbastanza complicato avanzare nella località, sia perchè gli altri nemici presenti saranno da ostacolo. Una volta che il Sea-Canthlller raggiunge la sua destinazione, è sempre possibile oltrepassarlo e tornare in superficie, subendo però danni dal contatto, oppure lo si può eliminare con tutta calma.

Nel caso in cui invece sia presente un X-Hunter all'interno della località, bisogna eliminare il Sea-Canthlller prima che arrivi a destinazione. Per farlo rapidamente, il metodo più semplice consiste nell'utilizzare il Giga Crush non appena il nemico esce dall'hangar.

SERGES

"X-Hunter armato di mine"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire in una delle seguenti sezioni, a seconda della località in cui è presente:

Central Computer - Atrio	(Boss)
Deep-Sea Base ---- Laboratorio	(Boss)
Desert Base ----- Garage	(Boss)
Dinosaur Tank ---- Centro di controllo	(Boss)
Energen Crystal -- Zona di estrazione	(Boss)
Robot Junkyard --- Zona tubi	(Boss)
Vulcanic Zone ---- Camino	(Boss)
Weather Control -- Ascensori	(Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	8	Contatto	3	2
Bubble Splash	32	32			Mina	4	3
Crystal Hunter	.				Rotazione	1	1
Magnet Mine	32	16			Mantello	1	1
Silk Shot Cristalli	11	7	<>		Spine	1	1

Silk Shot Foglie	32	32	Barriera	-	-
Silk Shot Rocce	32	16			
Silk Shot Rottami	32	16			
Sonic Slicer	16	7 <>			
Speed Burner	16	32			
Spin Wheel	32	32			
Strike Chain	32	32			
Giga Crush	16				
Shoryuken	.				

ATTACCHI

1. Mina

Serges rilascia sul pavimento sino ad un massimo di cinque mine che detonano solo quando il personaggio ne viene a contatto. È possibile farle esplodere colpendole con l'onda azzurra, lo Speed Burner o meglio ancora la Spin Wheel.

2. Rotazione

Serges salta e scaglia proiettili in tutte le direzioni ruotando su sè stesso. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna oltrepassare la pedana mobile del boss ed usare lo Scatto per allontanarsi il più possibile da lui, ottenendo così maggiore spazio per posizionarsi tra un proiettile e l'altro. Il boss è vulnerabile mentre esegue questo attacco.

3. Mantello

all'inizio dello scontro, Serges lancia avanti il suo mantello. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente avanzare di qualche passo.

4. Spine

la pedana mobile di Serges è munita di spine alle estremità in grado di causare danni al personaggio al solo contatto. È possibile però camminare sulla pedana, mentre il boss esegue la Rotazione, senza venirne feriti.

5. Barriera

Serges è in grado di innalzare una barriera in grado di proteggerlo da ogni arma. Una tattica per oltrepassare questa difesa consiste nel colpire, usando l'onda azzurra, la parte superiore del suo cappello.

Serges è un cyborg che si sposta a bordo di una pedana mobile. Non è molto rapido nè particolarmente aggressivo. Durante lo scontro il boss rilascerà costantemente delle Mine sul pavimento, riducendo il vostro spazio di manovra. Usate l'onda azzurra, lo Speed Burner o meglio ancora la Spin Wheel per distruggerle rapidamente e liberare il pavimento. Serges attiverà spesso la sua Barriera per difendersi, mandando a vuoto i vostri attacchi, perciò mirate alla parte superiore del suo cappello per danneggiarlo anche quando si protegge. Dovrete passare costantemente da un lato all'altro della stanza perchè il boss vi verrà sempre incontro. Sfruttate il momento in cui Serges esegue la sua Rotazione per oltrepassare la pedana con lo Scatto, oppure superatela mentre rimbalzate sulla parete. Ricordatevi di liberare il pavimento dalle Mine prima di scavalcare il boss.

Usando il Sonic Slicer, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

"X-Hunter a bordo di un veicolo da guerra"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 2 - Zona acuminata (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	4	3
Bubble Splash	32	32			Proiettile	3	2
Crystal Hunter	.				Boomerang	3	2
Magnet Mine	32	16			Globo	3	2
Silk Shot Cristalli	.	.			Laser	3	2
Silk Shot Foglie	.	.			Sfera verde	3	2
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	16					
Sonic Slicer	16	7	<>				
Speed Burner	16	.	<>				
Spin Wheel	.	32					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	.						

ATTACCHI

1. Proiettile rimbalzante (1° cannone dall'alto)
Serges Tank spara un grosso proiettile che compie rimbalzi alti e stretti. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi su una pedana che si trova in alto e da qui saltare per passare oltre il Proiettile.
2. Boomerang (2° cannone dall'alto)
Serges Tank spara frontalmente boomerang che va avanti ed indietro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente posizionarsi più in basso rispetto al cannone dal quale viene scagliata.
3. Globo ad inseguimento (3° cannone dall'alto)
Serges Tank spara un globo di energia che si muove in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente posizionarsi su una pedana che si trova in alto e lasciarsi cadere su una più bassa non appena il Globo si avvicina.
4. Laser (4° cannone dall'alto)
Serges Tank spara orizzontalmente un grosso fascio laser. Questo attacco è molto rapido e copre tutta la stanza. Per evitarlo è sufficiente posizionarsi più in alto rispetto al cannone dal quale viene scagliato.
5. Sfera verde (base mobile)
una volta distrutto il veicolo, Serges Tank spara frontalmente una sfera verde che si divide in quattro frammenti. Questi ultimi si muovono, in modo alternato, una volta lungo le quattro direzioni ortogonali, una volta lungo le quattro direzioni diagonali. Per evitare questa tecnica bisogna posizionarsi nel primo caso ai suoi angoli, mentre nel secondo caso ai suoi lati.

Il Tank è il grosso veicolo da guerra comandato da Serges. La sala dove si svolge lo scontro è molto particolare: l'intero pavimento è ricoperto di spine e potrete muovervi solo sopra le quattro pedane mobili che oscilleranno verticalmente. Ogni cannone del veicolo possiede un determinato attacco e Serges lo esegue solo quando posiziona la sua base mobile in corrispondenza di

quella bocca di fuoco. Man mano che i cannoni verranno distrutti, il Tank avanzerà, distruggendo le pedane e riducendo quindi l'area per i vostri movimenti. Usate le Magnet Mine per distruggere le bocche di fuoco dalla più alta alla più bassa, in modo tale da eliminare subito le più pericolose. In alternativa, tramite il Giga Crush, potrete abatterle tutte in una sola volta.

Non appena il Tank sarà distrutto, Serges attaccherà scagliando Sfere verde che si divideranno in quattro e sarà finalmente vulnerabile. Attaccatelo al volto usando il Sonic Slicer oppure lo Speed Burner. Serges cercherà di rimanere sempre lontano da voi, costringendovi quindi ad inseguirlo per poterlo attaccare. Per eliminarlo molto rapidamente, posizionatevi sulla sporgenza bassa del Tank e da qui usate di continuo il Super Colpo del Sonic Slicer. Le varie lame andranno verso l'alto ed infliggeranno ogni volta gravi danni al boss.

SKY FARMER

"Automa contadino"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Giardino [6]

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Seme	1	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	imp	1					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	2	1					
Speed Burner	1	imp					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	2	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Seme

lo Sky Farmer fa cadere verticalmente sul terreno un seme che può generare un Rightod (blu) oppure un Sabottein (verde) per poi fuggire via. La caduta è discretamente rapida e si può distruggere il seme con le armi prima che tocchi terra.

Lo Sky Farmer è un automa volante di colore verde in grado di generare altri nemici, facendo cadere i loro semi sul pavimento. Questo nemico è abbastanza pericoloso poichè, non solo produce nuovi avversari, ma si lancia subito contro il Robot dopo averlo fatto, per poi scappare via. Per eliminarlo bisogna aprire il fuoco verso di esso non appena compare sullo schermo, prima che possa rilasciare i semi.

SLIDAME

"Dispositivo schiacciatore"

DOVE SI TROVA

Factory ----- Catena di montaggio [1]
X-Hunters Base 1 - Ingresso [1]
X-Hunters Base 1 - Torre [2]
X-Hunters Base 1 - Sommità [1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	1	1	1	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	1	1			Artigli	morte	morte
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	1	1					
Sonic Slicer	1	1					
Speed Burner	1	1					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Artigli

lo Slidame si aggancia alle pareti del condotto e le tira a sè, chiudendo il passaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre tutta la zona. Rimanendo schiacciati dalle pareti si subirà morte immediata e l'unico modo per evitare che ciò avvenga è raggiungere la cima del condotto, dove è situato lo Slidame.

Lo Slidame è un automa volante di colore rosa. Non è un nemico aggressivo in quanto non attacca direttamente ma la sua presenza implica che presto bisognerà scalare un condotto che si chiuderà. Infatti l'unica azione compiuta dallo Slidame è quella di avvicinare tra di loro le pareti col fine di schiacciare il Robot. Per questo motivo, bisogna essere abili nell'usare il Super Rimbalzo e lo Scatto Aereo per saltare da una parete all'altra e raggiungere in cima il nemico. Una volta che il condotto sarà chiuso, lo Slidame si sgancerà e volerà via.

SOLE SOLAR L

"Laser solare"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Oasi [3]
Weather Control - Giardino [1]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	3	2	1	1	Contatto	-	-
Bubble Splash	4	2			Laser	5	4
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					

Silk Shot Cristalli	.	.
Silk Shot Foglie	2	1
Silk Shot Rocce	.	.
Silk Shot Rottami	.	.
Sonic Slicer	2	1
Speed Burner	2	3
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	2	1
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

. Laser

il Sole Solar L assorbe energia solare, rilasciando orizzontalmente un raggio laser. Questa tecnica è discretamente rapida ed è in grado di oltrepassare gli ostacoli. Per evitarla bisogna necessariamente superarla con un salto.

Il Sole Solar L è un cannone disposto su un'asta. Questo nemico rimane fisso sul posto e può variare la sua altezza per attaccare il Robot. Prima di scagliare il suo Laser, il Sole Solar L ha bisogno di assorbire raggi solari con i suoi pannelli per alcuni istanti. Questo intervallo di tempo può aumentare, se nella località è presente la Nebbia, o diminuire nel caso in cui sia attiva l'Afa, a seconda della modalità corrente del Weather Crystal. Il Sole Solar L non causa danni al contatto perciò per eliminarlo bisogna avvicinarsi il più possibile ed aprire il fuoco su di esso mentre sta ancora assorbendo i raggi solari.

SOLE SOLAR M

"Lanciamissili solare"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Oasi [1]
 Weather Control - Giardino [2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	3	2	1	1	Contatto	-	-
Bubble Splash	4	2			Missili	2	1
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	2	1					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	2	1					
Speed Burner	2	3					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	2	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Missili

il Sole Solar M assorbe energia solare, rilasciando tre piccoli missili che

si lanciano contro il Robot. Questa tecnica non è molto rapida e copre una distanza discreta, inoltre i missili possono essere distrutti con le armi ed esplodono automaticamente dopo alcuni istanti.

Il Sole Solar M è un lanciamissili disposto su un'asta. Questo nemico rimane fisso sul posto e può variare la sua altezza per attaccare il Robot. Prima di scagliare i suoi Missili, il Sole Solar M ha bisogno di assorbire raggi solari con i suoi pannelli per alcuni istanti. Questo intervallo di tempo può aumentare, se nella località è presente la Nebbia, o diminuire nel caso in cui sia attiva l'Afa, a seconda della modalità corrente del Weather Crystal. Il Sole Solar M non causa danni al contatto perciò per eliminarlo bisogna avvicinarsi il più possibile ed aprire il fuoco su di esso mentre sta ancora assorbendo i raggi solari.

TIRANOS

"Triceratopo cingolato"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank	----	Zona veicoli	[7]
Dinosaur Tank	----	Ventre	[4]
Dinosaur Tank	----	Muso	[2]
X-Hunters Base 3	-	Garage	[1]
X-Hunters Base 3	-	Torre	[2]
X-Hunters Base 5	-	Nucleo	[Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	4	2	2	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	6	2			Proiettile	2	1
Crystal Hunter	1						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	2	1					
Sonic Slicer	3	1					
Speed Burner	2	2					
Spin Wheel	1	1					
Strike Chain	1	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

. Proiettile

il Tiranos spara frontalmente una serie di tre proiettili. Questa tecnica è abbastanza rapida e per schivarla è sufficiente oltrepassarla con un salto oppure allontanarsi dal nemico in quanto i proiettili svaniranno in pochi istanti.

Il Tiranos è un dinosauro rosa simile ad un carrarmato. Possiede una discreta velocità ed è abbastanza aggressivo. Il Tiranos inizialmente si muove avanti e indietro lungo la sua zona e si ferma solo quando il Robot gli si avvicina a sufficienza. In questo caso il nemico rimarrà immobile ed aprirà il fuoco non appena il personaggio sarà a tiro. Il suo unico attacco è semplice da schivare e per eliminarlo è sufficiente colpirlo con l'X-Buster dalla distanza.

TUBAMAIL GENERATER

"Portello per i Tubamail-S"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank	----	Zona veicoli	[1]
Dinosaur Tank	----	Centro di controllo	[1]
Dinosaur Tank	----	Muso	[4]
X-Hunters Base 3	-	Bivio	[2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	8	5	3	1	Contatto	2	1
Bubble Splash	4	2					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	2	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	.	.					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	4	1					
Sonic Slicer	2	1					
Speed Burner	1	3					
Spin Wheel	1	3					
Strike Chain	5	4					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

Nessuno: il Tubamail Generater si limita a rilasciare continuamente i Tubamail-S.

Il Tubamail Generater è un portello orizzontale dal quale fuoriescono di continuo Tubamail-S. Più che un nemico, questo è un dispositivo che serve a produrre altri nemici. Per questo motivo bisogna distruggerlo subito, posizionandosi il più in basso possibile, in modo tale da rimanere fuori dalla portata dei Tubamail-S.

TUBAMAIL-S

"Rondine meccanica"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank	----	Zona veicoli	[Inf]
Dinosaur Tank	----	Centro di controllo	[Inf]
Dinosaur Tank	----	Muso	[Inf]
X-Hunters Base 3	-	Bivio	[Inf]
X-Hunters Base 5	-	Nucleo	[Inf]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	2	1	1	1	Contatto	1	1
Bubble Splash	2	2					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	1	1					
Silk Shot Cristalli	.	.					

Silk Shot Foglie	.	.
Silk Shot Rocce	.	.
Silk Shot Rottami	1	1
Sonic Slicer	1	1
Speed Burner	1	1
Spin Wheel	1	1
Strike Chain	1	1
Giga Crush	1	
Shoryuken	1	

ATTACCHI

Nessuno: il Tubamail-S si limita ad attraversare orizzontalmente lo schermo senza curarsi dei movimenti del personaggio.

Il Tubamail-S è una rondine di colore azzurro. Questo nemico è discretamente rapido ma vola senza curarsi dei movimenti del personaggio. Una volta uscito dal portello, il Tubamail-S si posizionerà all'altezza del Robot e si muoverà in orizzontale sino ad uscire dallo schermo. Per eliminarlo è sufficiente usare l'X-Buster oppure si può oltrepassarlo con un salto o schivarlo spostandosi verticalmente. Questo nemico è discretamente pericoloso poichè vengono prodotti esemplari di continuo dai Tubamail Generator perciò è consigliato ignorare le rondini e distruggere i portelli dalle quali fuoriescono. In alcuni casi i Tubamail-S compariranno dall'alto anzichè comparire dai Tubamail Generator.

VIOLEN

"X-Hunter dalla grande forza brutta"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire in una delle seguenti sezioni, a seconda della località in cui è presente:

Central Computer - Atrio	(Boss)
Deep-Sea Base ---- Laboratorio	(Boss)
Desert Base ----- Garage	(Boss)
Dinosaur Tank ---- Centro di controllo	(Boss)
Energen Crystal -- Zona di estrazione	(Boss)
Robot Junkyard --- Zona tubi	(Boss)
Vulcanic Zone ---- Camino	(Boss)
Weather Control -- Ascensori	(Boss)

TABELLA ARMI

X-Buster	32	32	16	8
Bubble Splash	16	16	<>	
Crystal Hunter	.			
Magnet Mine	32	32		
Silk Shot Cristalli	32	32		
Silk Shot Foglie	11	7	<>	
Silk Shot Rocce	32	32		
Silk Shot Rottami	32	32		
Sonic Slicer	16	16	<>	
Speed Burner	32	32		
Spin Wheel	32	32		
Strike Chain	32	32		
Giga Crush	16			
Shoryuken	.			

DANNI	Normale	Potente
Contatto	3	2
Maglio os.	5	4
Maglio ri.	5	4
Pioggia	2	1
Proiettili	2	1

ATTACCHI

1. Maglio oscillante

Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo urtare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido, copre una vasta area ed il suo raggio d'azione dipende dalla lunghezza della catena del Maglio. Per evitarlo bisogna allontanarsi dal boss quando l'arma oscilla nelle sue vicinanze ed avvicinarsi a Violen quando estende tutta la catena, facendo sbattere il Maglio lontano da lui.

2. Maglio rimbalzante

Violen attiva il grande maglio che porta con sé facendolo rimbalzare sulle pareti della stanza. Questo attacco è discretamente rapido e copre una vasta area. Rispetto al Maglio oscillante, questa tecnica possiede una traiettoria del tutto casuale perciò bisogna essere rapidi nello spostarsi, usando anche lo Scatto, per non farsi colpire dall'arma.

3. Pioggia

Violen salta e scaglia due raffiche di proiettili verso il basso. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti.

4. Proiettili

Violen scaglia frontalmente una raffica di proiettili. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente rimbalzare sulle pareti, rimanendo negli angoli superiori.

Violen è una specie di gorilla meccanico munito di un grosso maglio. Si sposta solo compiendo balzi ed è molto aggressivo. Il suo attacco principale consiste nel far sbattere il suo maglio lungo le pareti della stanza. Per questo motivo dovrete avere buoni riflessi ed essere rapidi nello spostarvi per schivarlo perchè la traiettoria dei suoi attacchi è difficilmente prevedibile. Rimanete sempre lontani dal boss ed usate il Super Colpo per danneggiarlo. Non fatevi chiudere all'angolo da Violen e sfruttate lo Scatto per oltrepassarlo mentre salta.

Usando il Bubble Splash, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali.

VIRUS SIGMA

"Scintilla vitale di Sigma"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 5 - Nucleo (Boss)

TABELLA ARMI

			DANNI	Normale	Potente
X-Buster	.	.	64 22	Contatto	2 1
Bubble Splash	.	.		Laser	6 4
Crystal Hunter	.	.		Globi	4 3
Magnet Mine	.	.		G.nemici	- -
Silk Shot Cristalli	.	.		Gabbia	gr gr
Silk Shot Foglie	.	.			
Silk Shot Rocce	.	.			
Silk Shot Rottami	.	.			
Sonic Slicer	.	.			
Speed Burner	.	.			

Spin Wheel	.	.
Strike Chain	32	64 <>
Giga Crush	.	
Shoryuken	2	

ATTACCHI

1. Laser

Virus Sigma attraversa tutto lo schermo emettendo verso il basso un raggio laser. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per schivarla bisogna necessariamente rimanere a contatto con la parete dalla quale il boss inizia l'attacco oppure posizionarsi negli angoli superiori della stanza.

2. Globi

Virus Sigma scaglia due globi computerizzati. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un discreto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Generazione di nemici

nel caso in cui i Globi computerizzati non colpiscano il personaggio, essi si trasformano in uno dei seguenti nemici: Fishern, Tiranos, Scriver oppure Tubamail-S. Questi esemplari possiedono tutte le caratteristiche dei nemici omonimi ed eliminandoli si potranno ottenere oggetti curativi.

5. Gabbia

divenuto di colore arancione, Virus Sigma da ora in poi attaccherà con meno frequenza ed inizierà ad usare il teletrasporto per muoversi, cercando di imprigionare il personaggio. Una volta fatto, il Robot subirà danni gradualmente. Per evitare questa tecnica bisogna necessariamente rimanere sempre in movimento, allontanandosi con lo Scatto nel caso in cui il boss compaia nelle vicinanze. Se si viene imprigionati, l'unico modo per sfuggire alla presa è quello di distanziarsi da una parete e poi agganciarsi ad essa, utilizzando il Super Colpo della Strike Chain. In alternativa bisogna sperare che Virus Sigma si teletrasporti altrove. Mentre si è stretti nella morsa è sempre consentito attaccare il boss nel frattempo.

Virus Sigma è la testa computerizzata del capo dei Maverick. Possiede una discreta agilità ed è molto aggressivo. Caratteristica di questo boss è quella di non avere una barra di vita visibile perciò bisogna regolarsi sul colore per sapere quanta gliene rimanga. Virus Sigma inizialmente sarà verde, poi diverrà blu chiaro, blu scuro, viola, arancione, rosso ed infine rosso scuro. Il boss è vulnerabile solo all'onda azzurra ed al globo porpora dell'X-Buster ed alla Strike Chain. Ogni volta che un vostro attacco andrà a segno, lo sfondo diverrà sgranato per un istante.

Nella prima parte dello scontro, Virus Sigma eseguirà sempre gli stessi movimenti secondo questo ordine: Laser, spostamento, Globi, spostamento, Laser e così via. Sfruttate molto lo Scatto e lo Scatto Aereo per evitare gli attacchi del boss e ricaricate vita ed energia eliminando i nemici generati dai Globi. Equipaggiatevi con la Strike Chain ed usatela per danneggiare il boss dalla media distanza. In questo modo potrete attaccare subito Virus Sigma senza dover attendere il caricamento del Super Colpo.

Dopo essere diventato di colore arancione, il boss cambierà strategia. Non si muoverà più secondo l'ordine precedente bensì utilizzerà il teletrasporto e cercherà di imprigionarvi dentro di sé. Rimanete sempre in movimento ed attaccate Virus Sigma prima che scompaia nuovamente. Nel caso in cui rimaniate a corto di munizioni per la Strike Chain, ricordate che gli Scriver ed i

Tiranos possono essere imprigionati dal Crystal Hunter e, urtandoli con lo Scatto dopo averli bloccati, potrete ottenere Sfere Azzurre. Per sapere quanta vita rimane al boss, regolatevi secondo questa tabella. Essa indica quanti colpi sono necessari per far cambiare colore il boss: per il X-Buster il valore di sinistra indica l'onda azzurra, quello di destra il globo porpora; per la Strike Chain invece i valori indicano rispettivamente l'attacco semplice ed il Super Attacco.

	X-Buster		Strike Chain	
verde	12	4	6	12
blu chiaro	8	3	4	8
blu scuro	12	4	6	12
viola	8	3	4	8
arancione	8	2	4	8
rosso	8	3	4	8
rosso scuro	8	3	4	8
	----	----	----	----
TOTALE	64	22	32	64

WEATHER CRYSTAL

"Dispositivo atmosferico"

DOVE SI TROVA

Weather Control - Oasi [2]
 Weather Control - Giardino [2]

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	22	13	8	3	Contatto	-	-
Bubble Splash	10	6					
Crystal Hunter	.						
Magnet Mine	5	2					
Silk Shot Cristalli	.	.					
Silk Shot Foglie	ns	5					
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	15	4					
Speed Burner	13	ns					
Spin Wheel	1	7					
Strike Chain	4	1					
Giga Crush	1						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

Nessuno: il Weather Crystal non può danneggiare direttamente il Robot in alcun modo.

Il Weather Crystal è una sfera di colore viola in grado di cambiare il tempo atmosferico all'interno della località. Non è un vero e proprio nemico quanto uno strumento da utilizzare secondo le proprie esigenze. A seconda dell'arma utilizzata per colpirlo, il Weather Crystal non solo subirà danni ma muterà anche le condizioni atmosferiche della località per alcuni secondi:

Bubble Splash

Pioggia: il Robot viene sospinto leggermente all'indietro mentre salta e questo rende più difficile superare gli ostacoli.

Crystal Hunter

Nebbia: il Robot non ottiene bonus o penalità mentre entrambi i modelli di Sole Solar necessitano di più tempo per aprire il fuoco.

Speed Burner

Afa: il Robot non ottiene bonus o penalità mentre entrambi i modelli di Sole Solar necessitano di meno tempo per aprire il fuoco, inoltre i Croak Hopper subiranno automaticamente danni per via dell'alta temperatura.

Strike Chain

disattiva temporaneamente l'effetto della sfera, ripristinando la normale atmosfera.

Tutte le altre armi non causano alcun effetto particolare al dispositivo e si limitano semplicemente a danneggiare la sfera.

WHEEL GATOR

"Maverick a guardia del Dinosaur Tank"

DOVE SI TROVA

Dinosaur Tank ---- Muso (Boss)

X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI

					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	3	2
Bubble Splash	16	32	<>		Vortice	3	2
Crystal Hunter	.				Lama	2	1
Magnet Mine	32	32			Doppia lama	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Proiettili	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Morso	gr	gr
Silk Shot Rocce	.	.			Barriera	-	-
Silk Shot Rottami	32	32					
Sonic Slicer	32	32					
Speed Burner	32	32					
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	11	8	<>				
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Vortice

Wheel Gator ruota su sè stesso e si lancia orizzontalmente contro il personaggio. Conficcandosi nel muro, il boss genera spuntoni che feriscono il Robot al contatto. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare le pareti.

2. Lama

Wheel Gator rilascia una lama che cammina lungo le pareti della stanza e sul soffitto prima di ricadere nel liquido. Questa tecnica non è molto rapida ma possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna rifugiarsi negli angoli superiori e lasciarsi cadere verso l'interno della stanza non appena la Lama inizia a scalare la parete dove è presente il personaggio. Posizionandosi nella parte superiore della sala, sarà semplice prevedere la traiettoria delle Lame. La prima partirà dall'angolo opposto a

quello dove ci si è rifugiati, la seconda invece apparirà direttamente ai piedi della parete dove è presente il Robot.

3. Doppia lama

Wheel Gator emerge dal basso e scaglia una coppia di lame che rimbalza sulla superficie del liquido per poi scalare le pareti della stanza. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivarla, andare incontro alle lame, posizionandosi negli spazi vuoti tra un rimbalzo e l'altro, e poi recarsi subito ai piedi della parete che scalano, in modo tale da non farsi colpire da esse quando ricadranno nel liquido.

4. Proiettili

Wheel Gator emette dalla bocca una serie di piccoli proiettili verdi in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente schivare i singoli colpi saltando oppure rifugiandosi su una parete.

5. Morso

Wheel Gator emerge dal liquido afferrando il Robot tra le sue fauci e causandogli danni gradualmente. Questa tecnica è molto rapida e viene eseguita senza preavviso. L'unico modo per non farsi afferrare dal boss è quello di rimanere il meno possibile nel liquido e rifugiarsi negli angoli superiori della stanza. Una volta stretti nella morsa, premere continuamente le direzioni Destra e Sinistra per liberarsi.

6. Barriera

Wheel Gator inizia a brillare, divenendo così immune ai colpi dell'X-Buster. Mentre la Barriera è attiva, il boss può eseguire i suoi attacchi. Questa tecnica viene annullata colpendo Wheel Gator con la Strike Chain.

Wheel Gator è un grosso alligatore meccanico. Non è molto rapido ma possiede una grande aggressività. La stanza dove si affronta questo boss presenta sul fondo un liquido rosso che si comporta come il mare, potendo essere calmo oppure mosso. Il boss sfrutta questo elemento per nascondersi ed eseguire il Morso nel caso in cui rimaniate sul fondo della stanza. Per questo motivo, durante tutta la durata dello scontro, sarete costretti a rifugiarvi negli angoli superiori della sala, al di fuori della portata di questo suo attacco. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul Wheel Gator non appena questi riemerge, restando il più possibile lontani da lui. La battaglia può durare anche diversi minuti poiché il boss passa molto tempo immerso e si rifugia nel liquido dopo aver subito danni, perciò bisogna sfruttare al massimo i secondi in cui Wheel Gator è visibile per danneggiarlo il più possibile.

Usando la Strike Chain, il boss subirà normalmente un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre perderà ben cinque tacche venendo colpito mentre la sua Barriera è attiva. Wheel Gator si immergerà dopo aver subito un attacco della Strike Chain.

WIRE SPONGE

"Maverick a guardia del Weather Control"

DOVE SI TROVA

Weather Control -- Laboratorio (Boss)
X-Hunters Base 4 - Zona teletrasporti (Boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Potente
X-Buster	32	32	16	11	Contatto	5	4
Bubble Splash	32	32			Lancio	5	4
Crystal Hunter	.				Catena	2	1
Magnet Mine	32	16			Piante	2	1
Silk Shot Cristalli	.	.			Scudo	2	1
Silk Shot Foglie	32	32			Fulmini	2	1
Silk Shot Rocce	.	.					
Silk Shot Rottami	32	16					
Sonic Slicer	16	8	<>				
Speed Burner	16	32	<>				
Spin Wheel	32	32					
Strike Chain	32	32					
Giga Crush	16						
Shoryuken	1						

ATTACCHI

1. Lancio

Wire Sponge scaglia in avanti la sua catena, facendola agganciare alla parete e la usa per avvicinarsi ad essa. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. La catena non causa danni bensì è il contatto con il boss a ferire il Robot. Per evitare questo attacco scalare la parete ed usare il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza.

2. Colpo di catena

Wire Sponge scaglia in avanti la sua catena. Questa tecnica non è molto rapida e copre orizzontalmente quasi tutta la stanza. Per evitare questo attacco rimbalzare lungo la parete.

3. Piante

Wire Sponge si aggancia al soffitto e rilascia dei semi da cui spuntano dei rovi. Queste piante si orientano in direzione del personaggio e causano danni al contatto. È possibile distruggerle con le armi.

4. Scudo

Wire Sponge fa roteare davanti a sé la sua catena creando uno scudo in grado di difenderlo dai colpi dell'X-Buster. Questa difesa può essere superata attaccando il boss con il Sonic Slicer.

5. Fulmini

dopo aver subito alcuni danni, Wire Sponge esegue una danza sul posto e fa cadere nella stanza diversi fulmini. Questa tecnica è molto rapida e le scariche elettriche cadono in punti casuali della camera. Per schivarli bisogna rimanere sempre in movimento ed usare lo Scatto nel caso in cui il Fulmine stia per cadere sul personaggio.

Wire Sponge è una pianta antropomorfa che attacca con una catena. Non è molto rapida nei movimenti ma possiede una notevole aggressività. Wire Sponge si sposta compiendo balzi e solitamente attacca solo dalla distanza. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo man mano sul boss. Rimanete costantemente lontani da esso in modo tale da schivare in maniera agevole i suoi attacchi ed usate il Super Rimbalzo per oltrepassarlo quando si avvicina troppo. Dopo aver subito alcuni danni, il boss diverrà rosso dalla furia ed inizierà a rilasciare Fulmini in tutta la stanza. Durante questo breve lasso di tempo smettete di attaccare ed occupatevi solo di schivare le scariche elettriche.

Usando il Sonic Slicer, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Quest'arma inoltre è in grado di respingere il nemico, di oltrepassare il suo Scudo e di interrompere ogni suo attacco.

ZERO

"Vecchio compagno di 'X' ricostruito da Sigma"

DOVE SI TROVA

X-Hunters Base 5 - Sala test (Boss)

TABELLA ARMI				DANNI	Normale	Potente	
X-Buster	.	32	32	16	Contatto	3	2
Bubble Splash	.	.			Fendente	5	4
Crystal Hunter	.				Globo	4	3
Magnet Mine	.	.			Onda	3	2
Silk Shot Cristalli	.	.			Terremoto	2	1
Silk Shot Foglie	.	.			Cometa	2	1
Silk Shot Rocce	.	.			Difesa	-	-
Silk Shot Rottami	.	.					
Sonic Slicer	.	.					
Speed Burner	16	32	<>				
Spin Wheel	.	.					
Strike Chain	.	.					
Giga Crush	.						
Shoryuken	2						

ATTACCHI

1. Fendente

Zero si lancia in avanti, sguainando la sua spada. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina oppure oltrepassare il boss con un salto.

2. Globo giallo

Zero scaglia frontalmente due globi gialli di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

3. Onda

subito dopo aver scagliato i due Globi gialli, Zero sfodera la spada generando un'onda di energia. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete più vicina.

4. Terremoto

Zero colpisce violentemente il pavimento sollevando detriti che raggiungono il soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. I detriti possono danneggiare il personaggio sia mentre salgono che quando scendono. Per evitarli bisogna raggiungere gli angoli superiori della stanza e da qui usare lo Scatto Aereo oppure il Super Rimbalzo verso l'interno della camera, non appena Zero colpisce il pavimento.

5. Cometa verde

Zero scaglia frontalmente una cometa verde identica a quella del Robot. Questa tecnica è molto rapida e copre un'area ridotta. Per evitarla bisogna eseguire un salto sul posto. Il boss esegue questo attacco solo quando il personaggio si trova abbastanza vicino a lui.

6. Difesa

[dopo aver completato la Factory]

** tre figure in nero osservano Mega Man X su di un monitor **

SERGES: This is their leader. His name is Mega Man X. | SERGES: Questo è il loro capo. Il suo nome è Mega Man X.

VIOLEN: Those who underestimated him are now nothing but scrap. | VIOLEN: Tutti quelli che lo hanno sottovalutato ora non sono altro che rottami.

AGILE: We won't make the same mistake. He is powerful, but he is blind to what is happening around him. | AGILE: Non faremo il loro stesso errore. È molto potente, ma non si è accorto di cosa sta succedendo.

SERGES: Our Mavericks will keep him busy until we are ready. | SERGES: I nostri Maverick lo terranno occupato sino a quando non saremo pronti.

AGILE: Yes. How is the plan proceeding? | AGILE: Esatto. Come sta procedendo il piano?

SERGES: Collection is proceeding as scheduled. However, we are having problems with the control chip. | SERGES: Il recupero sta procedendo come previsto, anche se stiamo avendo problemi con il chip di controllo.

AGILE: We have little time. We must finish construction on schedule. We must hurry... | AGILE: Non ci rimane molto tempo. Dobbiamo terminare la ricostruzione il prima possibile....

LA SFIDA

[dopo aver sconfitto i primi due Maverick]

** tre figure in nero osservano Mega Man X su di un monitor **

AGILE: I see now why Sigma fell at the hands of Mega Man X. He is quite formidable. | AGILE: Ora capisco perchè Sigma è stato sconfitto da Mega Man X. È un avversario formidabile.

SERGES: I am not sure our Mavericks can hold him long enough. We may have to intervene. | SERGES: Non sono sicuro che i nostri Maverick riescano a trattenerlo a lungo. Dobbiamo intervenire.

** nella base dei Maverick Hunter **

X: Dr. Cain! What happened?! | X: Dr. Cain! Cosa è successo?!

DR.CAIN: A group of Mavericks calling themselves the "X-Hunters" have just contacted us... | DR.CAIN: Un gruppo di Maverick che si fa chiamare gli "X-Hunters" ci hanno appena contattato...

** si sente improvvisamente la voce degli X-Hunter **

SERGES: Greetings. We have all of Zero's parts. | SERGES: Salve. Siamo in possesso di tutte le parti di Zero.

VIOLEN: They can be yours, if you defeat us! | VIOLEN: Potrai ottenerle, se ci sconfiggerai!
|
AGILE: We look forward to meeting you, X! | AGILE: Non vediamo l'ora di incontrarti, X!

** la voce termina **
DR.CAIN: X, Zero's control chip is still stored here. I doubt it is possible to resurrect him without it. | DR.CAIN: X, il chip di controllo di Zero è ancora nelle nostre mani. Dubito che loro siano in grado di riportarlo in vita senza questo componente.
|
X: Dr. Cain, I've got to get Zero's parts back, at any cost! | X: Dr. Cain, devo recuperare le parti di Zero ad ogni costo!

COMBATTENDO CONTRO GLI X-HUNTER

[affrontando Agile, Serges e Violen nelle varie località]

AGILE: Welcome X. Now your destruction is at hand! | AGILE: Benvenuto X. La tua distruzione si avvicina!
|
(dopo averlo sconfitto) |
AGILE: I may have failed, but you will never live to see Zero! | AGILE: Io posso aver fallito, ma tu non vivrai abbastanza per rivedere Zero!

SERGES: I am Serges and I cannot allow you to stop the unification! It is for the good of all! | SERGES: Io sono Serges e non posso permetterti di ostacolare l'unificazione! È per il bene di tutti!
|
(dopo averlo sconfitto) |
SERGES: You have merely delayed the inevitable. We will meet again... | SERGES: Stai soltanto ritardando l'inevitabile. Ci rivedremo...

VIOLEN: X, I shall crush you like a tin can! | VIOLEN: X, ti schiaccerò come una lattina!
|
(dopo averlo sconfitto) |
VIOLEN: It cannot be! Now the unification is in jeopardy! | VIOLEN: Non può essere! L'unificazione ora è in pericolo!

LE PARTI DI ZERO

[dopo aver recuperato tutte le parti]

DR.CAIN: I can try to reactivate Zero to help, but I need more time before you can install his control chip.... Try to slow them down! Good luck! | DR.CAIN: Posso provare a riattivare Zero per aiutarti, ma ho bisogno di più tempo prima che tu installi il suo chip di controllo... Cerca di rallentarli! Buona fortuna!

[dopo aver recuperato tutte le parti e sconfitto tutti gli otto Maverick]

DR.CAIN: Mega Man X! I've located the X-Hunters' base! It's at grid location 00. That's right at the North Pole!		DR.CAIN: Mega Man X! Ho localizzato la base degli X-Hunters! Si trova alle coordinate 00. È proprio al Polo Nord!
X: Roger, Dr. Cain! I'm on my way!		X: Ricevuto, Dr. Cain! Mi metto subito in viaggio!
DR.CAIN: It will take more time to reactivate Zero... Slow them down, Mega Man X!		DR.CAIN: È necessario ancora un po' di tempo per riattivare Zero... Cerca di rallentarli, Mega Man X!

[sconfiggendo tutti gli otto Maverick senza aver raccolto tutte le parti]

DR.CAIN: I'm sorry X... one of the X-Hunters attacked the base and... took all of Zero's parts away... They're going to rebuild Zero at their base. I tracked them to location 00 - the North Pole!		DR.CAIN: Mi spiace X... uno degli X-Hunter ha attaccato la base... e ha sottratto tutte le parti di Zero... Ora lo ricostruiranno nel loro covo. Li ho localizzati alle coordinate 00, il Polo Nord!
X: I can't let them tamper with him, Dr. Cain! I've got to save him!		X: Non posso permettere loro di giocare con la vita di Zero, Dr. Cain! Devo andare a salvarlo!

LA RIVINCITA DEGLI X-HUNTER

[sconfiggendo Neo Violen presso l'X-Hunter Base 1]

VIOLEN: What?! How could he have overloaded my circuits?! Arrrrggghh...		VIOLEN: Cosa?! Come può aver sovraccaricato i miei circuiti?! Arrrrggghh...
---	--	---

[sconfiggendo Serges Tank presso l'X-Hunter Base 2]

SERGES: This is impossible! The prophecy must be fulfilled!		SERGES: Non è possibile! La profezia deve compiersi!
---	--	--

[sconfiggendo Agile Flyer presso l'X-Hunter Base 3]

AGILE: NO!!! This cannot be!! Master, avenge me!		AGILE: NO!!! Non può essere!! Maestro, mi vendichi!
--	--	---

IL RITORNO DI SIGMA

[raggiungendo la stanza dei teletrasporti presso l'X-Hunters Base 4]

SIGMA: It has been a while, Mega Man X.		SIGMA: Ne è passato di tempo, Mega Man X.
---	--	---

X: What?! Sigma!!

X: Cosa?! Sigma!!

SIGMA: It seems that the X-Hunters have failed. But don't worry, I've arranged for some new toys for you to play with...

SIGMA: Sembra che gli X-Hunter abbiano fallito. Ma non preoccuparti, ho preparato nuovi giocattoli per farti divertire...

IL CLONE NERO

[raggiungendo la stanza di Sigma presso l'X-Hunters Base 5, dopo aver raccolto tutte le parti di Zero]

SIGMA: Look who I found wandering around, Mega Man! My friend here has a small problem with you. It seems that you let him die, and he's not too happy about that! I think it's time he repays the favor!

SIGMA: Guarda chi ho incontrato, Mega Man! Il mio amico ha un piccolo problema con te. Sembra che tu lo abbia lasciato morire, e lui non è affatto contento! Penso sia venuto il tempo di ripagare il favore!

** lo scontro tra X ed il clone di Zero sta per cominciare quando un proiettile energetico abbatte la parete assieme alla copia. Il vero Zero entra nella stanza.

ZERO: Sigma, you should have studied the blueprints closer! There is only one Zero!

ZERO: Sigma, avresti dovuto studiare meglio i progetti! Può esistere un solo Zero!

Sigma: Wait, Zero! I know your secret! You were destined to follow me!

SIGMA: Aspetta, Zero! Io conosco il tuo segreto! Tu eri destinato a seguire le mie orme!

ZERO: Maybe so, but I still don't like you!

ZERO: Forse, ma comunque tu non mi piaci!

SIGMA: Fine. If you will not follow me, then I'll watch you die once again!

SIGMA: Bene. Se non vorrai seguirmi, allora ti vedrò morire di nuovo!

** Zero apre il fuoco ma Sigma si teletrasporta via. Il robot rosso poi si rivolge ad 'X'.

X: Zero!

X: Zero!

ZERO: Sorry to keep you waiting, Mega Man X. The greetings will have to wait. We've got to defeat all the Mavericks including Sigma! I'll take care of the main computer, and you follow Sigma. Let's go!

ZERO: Mi spiace di averti fatto aspettare, Mega Man X. Non c'è tempo per i saluti. Dobbiamo sconfiggere tutti i Maverick, compreso Sigma! Io mi occuperò del computer centrale, tu inseguì Sigma. Andiamo!

** Zero colpisce il pavimento, generando un'apertura in esso.

ZERO: Here it is, X! Sigma lies just ahead!

ZERO: Ecco, X! Sigma si nasconde qua sotto!

X CONTRO ZERO

[raggiungendo la stanza di Sigma presso l'X-Hunters Base 5, senza aver raccolto tutte le parti di Zero]

SIGMA: Look who I found wandering | SIGMA: Guarda chi ho incontrato,
around, Mega Man! My friend here has | Mega Man! Il mio amico ha un piccolo
a small problem with you. It seems | problema con te. Sembra che tu lo
that you let him die, and he's not | abbia lasciato morire, e lui non è
too happy about that! I think it's | affatto contento! Penso sia venuto il
time he repays the favor! | tempo di ripagare il favore!

** dopo averlo sconfitto, X si avvicina a Zero.

X: Zero... | X: Zero...

ZERO: | ZERO:

X: Do you remember me? | X: Ti ricordi di me?

ZERO: Yeah... I guess so... Sorry to | ZERO: Sì... Penso di sì... Scusami per
cause you so much trouble. | averti causato tutti questi problemi.
X, you need to go after Sigma! I'll | X, devi inseguire Sigma! Io proverò a
try and destroy the main computer. | distruggere il computer centrale.

X: Take care of yourself, Zero. | X: Prenditi cura di te stesso, Zero.
I don't have time to put you back | Non ho il tempo di rimetterti di
together again! | nuovo assieme!

Zero: I'll be OK. Get going, X! | ZERO: Starò bene. Ora và, X!

** Zero colpisce il pavimento, generando un'apertura in esso.

ZERO: Here it is, X! Sigma lies just | ZERO: Ecco, X! Sigma si nasconde qua
ahead! | sotto!

SCONTRO CON SIGMA

[presso l'ultima stanza del X-Hunter Base 5]

SIGMA: You are merely a bothersome | SIGMA: Sei solo un misero insetto
insect, Mega Man X! It is about time | fastidioso, Mega Man X! È tempo che
that I crush you beneath my heel! | ti schiacci una volta per tutte!

** dopo averlo sconfitto

SIGMA: Mega Man X, I have lost to you | SIGMA: Mega Man X, mi hai sconfitto di
again... Each defeat only makes me | nuovo... Ma ogni sconfitta serve solo
stronger and serves to bring you | a rendermi più forte e ad avvicinarti
closer to your ultimate doom! | al tuo destino! Ma, c'è qualcosa che
But, something is not right... I... | non quadra... Io... non riesco a
don't quite understand... Why did | capire... Perché Zero... lui è...
Zero...he is... last... of the | l'ultima... creazione del dottore...
doctor's creations... | Arrrrrrggggghhhhh...
Arrrrrrggggghhhhh... |

- | | | | |
|--------------------|---------------|---------------|-----------------|
| 5. | 6. | 7. | 8. |
| Desert Base | Deep-Sea Base | Dinosaur Tank | Energen Crystal |
| *Overdrive Ostrich | *Bubble Crab | *Wheel Gator | *Crystal Snail |

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

PROLOGO

- Factory

LOCALITÀ DEI MAVERICK

- Central Computer
- Deep-Sea Base
- Desert Base
- Dinosaur Tank
- Energen Crystal
- Robot Junkyard
- Vulcanic Zone
- Weather Control

BASE DEGLI X-HUNTERS

- X-Hunters Base 1
- X-Hunters Base 2
- X-Hunters Base 3
- X-Hunters Base 4
- X-Hunters Base 5

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

- a) il boss che la presiede
- b) il tipo di Silk Shot utilizzabile all'interno della località
- c) i nemici e gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- d) una mappa complessiva della località, divisa in sezioni, dove viene mostrata la posizione di eventuali Potenzamenti presenti
- e) l'analisi di ogni singola sezione

```
=====
FACTORY [08FC]
=====
```

Boss: Gigantic Mechaniroid CF-0

Silk Shot: (nessuno)

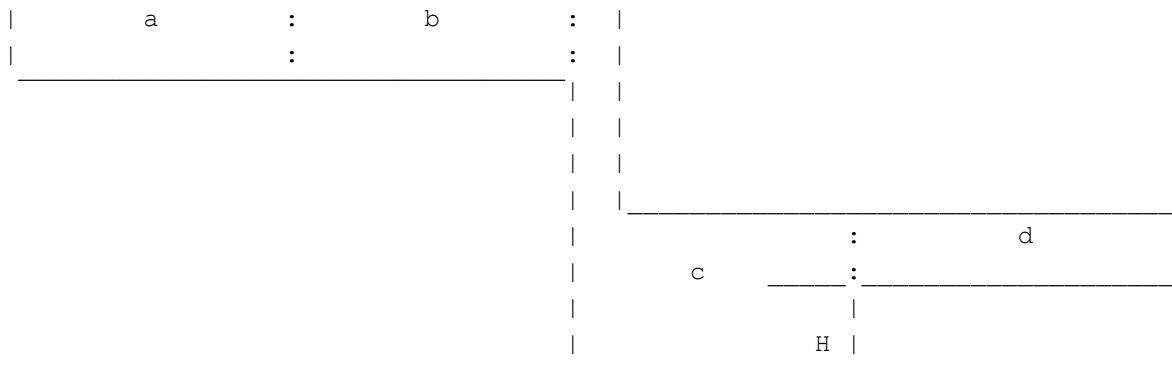
--- NEMICI ---

- Bar Waying [a]
- Cannon Driver [a]
- Scrambler [b]
- Scriver [a]
- Slidame [c]

--- OGGETTI ---

- Globo Arancione grande [c, d]





_____ [a] ZONA SORVEGLIATA

NEMICI --:

Barrier Attacker x5
Blecker x6

OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti i fari che fanno scattare l'allarme ed il ponte che cade una volta che esso si attiva. Per recuperare il Cuore è necessario possedere il Potenziamento per il Cannone, il Potenziamento per le Gambe e lo Speed Burner.

_____ [b] DEPOSITO

NEMICI --:

Chop Register (mini boss)
Installer x5

OGGETTI -: Sub Tank

In questa sezione sono presenti le grandi casse mobili.

_____ [c] ATRIO

NEMICI --:

Raider Killer (mini boss)
Barite Lastar x4
Scrambler x1

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

In questa sezione sono presenti i fari che fanno scattare l'allarme, i mattoni che cadono dall'alto per comporre le pareti interni, i mirini che potenziano il Raider Killer e la stanza dell'X-Hunter.

_____ [d] CORRIDOIO

NEMICI --:

Magna Centipede (Boss)
Blecker x2

OGGETTI -: Magnet Mine

In questa sezione sono presenti le grandi casse mobili ed il ponte che cade non appena i mattoni si illuminano.

Boss: Bubble Crab

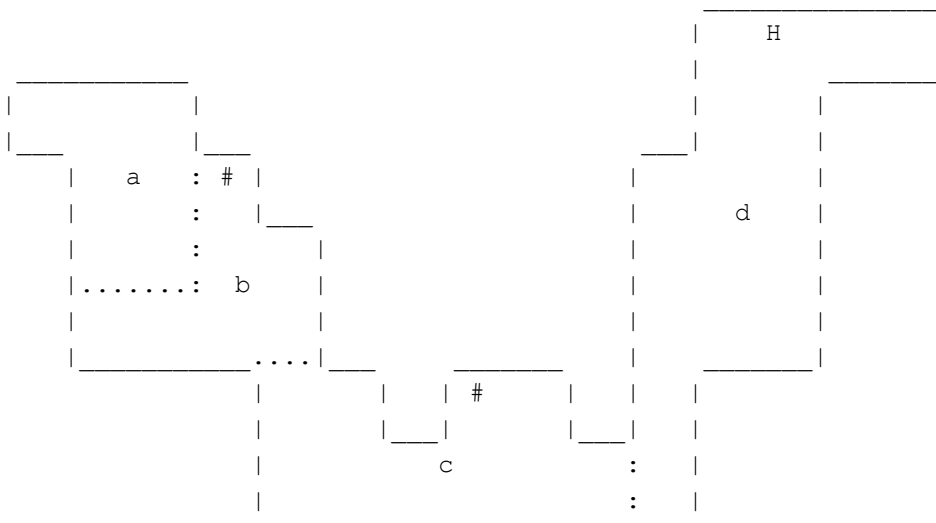
Silk Shot: Rocce

--- NEMICI ---

Barite Lastar [d]
 Batton Bone Type G [a]
 Fishern [a]
 Jelly Seeker [c]
 Scriver [d]
 Sea-Canthller [b]

--- OGGETTI ---

Bubble Splash [d]
 Cuore [b]
 Globo Arancione grande [b, c, d]
 Globo Arancione piccolo [a]
 Sfera Azzurra grande [c]
 Sfera Azzurra piccola [c]
 Sub Tank [c]
 Vita Bonus [a]



[a] GROTTA

NEMICI --:

Batton Bone Type G x5
 Fishern x4

OGGETTI -:

Globo Arancione piccolo
 Vita Bonus

In questa sezione sono presenti dei blocchi da distruggere con la Spin Wheel inoltre la parte finale della zona è situata sottacqua.

[b] HANGAR SOTTOMARINO

NEMICI --: Sea-Canthller x1

OGGETTI -:

Cuore
 Globo Arancione grande

Questa sezione si svolge completamente sottacqua inoltre qui sono presenti le torrette mobili arancioni ed una stanza del Silk Shot. Per recuperare il Cuore è necessario possedere il Potenziamento per il Cannone ed il Bubble Splash.

NEMICI --: Jelly Seeker x10

OGGETTI -:

- Globo Arancione grande x2
- Globo Arancione piccolo
- Sfera Azzurra grande
- Sfera Azzurra piccola
- Sub Tank

Questa sezione si svolge completamente sottacqua inoltre qui sono presenti le torrette mobili arancioni. Per recuperare il Sub Tank è necessario possedere il potenziamento per il Cannone ed il Bubble Splash.

NEMICI --:

- Bubble Crab (Boss)
- Barite Lastar x7
- Scriver x4

OGGETTI -:

- Bubble Splash
- Globo Arancione grande

Questa sezione si svolge parzialmente sottacqua inoltre qui è presente la stanza dell'X-Hunter.

=====

DESERT BASE [@8DB]

=====

Boss: Overdrive Ostrich

Silk Shot:

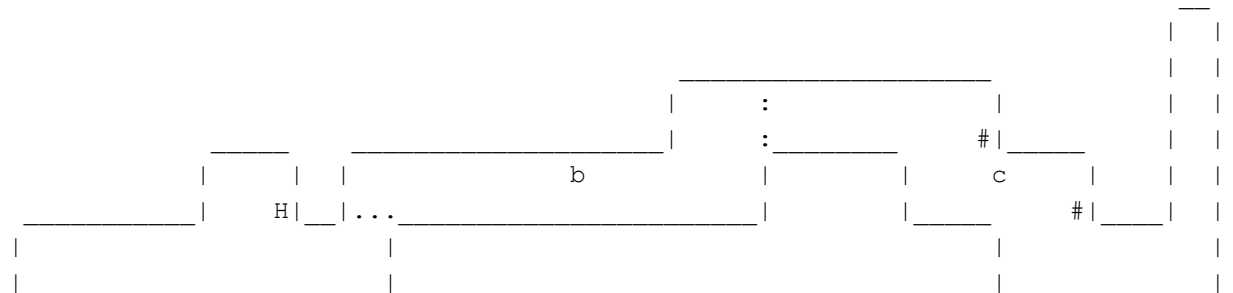
- Rocce (Deserto)
- Rottami (resto della località)

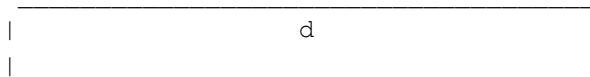
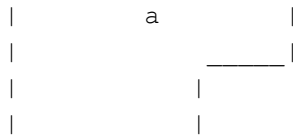
--- NEMICI ---

- Aclanda [a, c]
- Crash Roder [a, b, c]
- Road Riders [b]

--- OGGETTI ---

- Cuore [c]
- Globo Arancione grande [a, c]
- Globo Arancione piccolo [c]
- Potenziamento per le Gambe [c]
- Sfera Azzurra grande [c]
- Sfera Azzurra piccola [c]
- Sonic Slicer [d]
- Ride Chaser [a, b]
- Vita Bonus [b]





_____ [a] GARAGE

NEMICI --:

Aclanda x1
Crash Roder x7

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
Ride Chaser

In questa sezione sono presenti dei passaggi da liberare con la Spin Wheel, le spine sul pavimento, la stanza dell'X-Hunter e la stanza del Silk Shot.

_____ [b] DESERTO

NEMICI --:

Crash Roder x4
Road Riders x4

OGGETTI -:

Ride Chaser
Vita Bonus

In questa sezione sono presenti un generatore di tempeste di sabbia e le rampe da abbattere.

_____ [c] ZONA DI LANCIO

NEMICI --:

Aclanda x3
Crash Roder x1

OGGETTI -:

Cuore
Globo Arancione grande
Globo Arancione piccolo
Potenziamento per le Gambe
Sfera Azzurra grande
Sfera Azzurra piccola

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento. Per ottenere il Cuore bisogna utilizzare la Ride Chaser oppure possedere il Potenziamento per il Cannone, il Potenziamento per le Gambe e lo Speed Burner. Per recuperare invece il Potenziamento per le Gambe è necessario avere la Spin Wheel.

_____ [d] ROVINE

NEMICI --: Overdrive Ostrich (Boss)

OGGETTI -: Sonic Slicer

=====
Boss: Wheel Gator

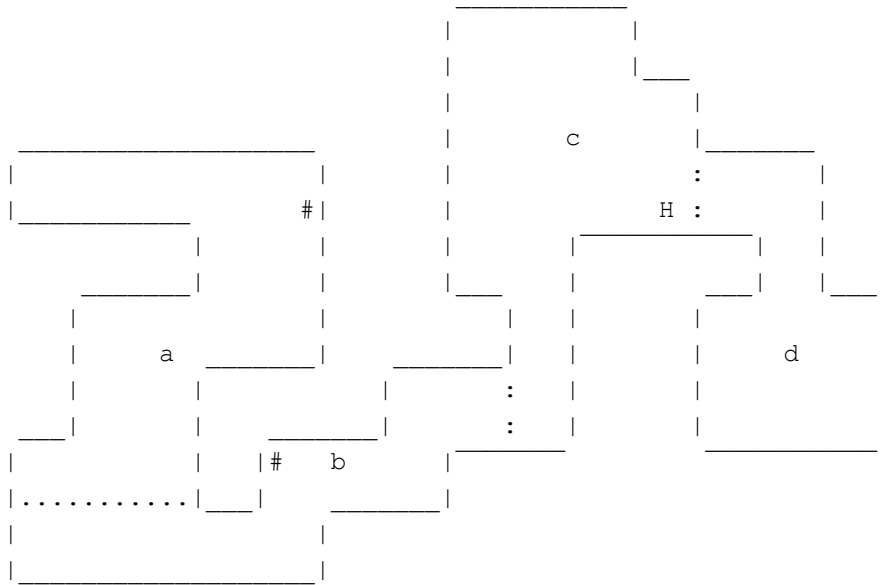
Silk Shot: Rottami

--- NEMICI ---

Cannon Driver	[d]
Disk Boy 08	[a, c]
Rideloid-G	[b]
Tiranos	[a, b, d]
Tubamail Generater	[a, c, d]
Tubamail-S	[a, c, d]

--- OGGETTI ---

Cuore	[b]
Globo Arancione grande	[a, d]
Potenziamento per il Cannone	[a]
Ride Armor	[a]
Sfera Azzurra grande	[c]
Spin Wheel	[d]
Vita Bonus	[c]



_____ [a] ZONA VEICOLI

NEMICI --:

Disk Boy 08	x2
Tiranos	x7
Tubamail Generater	x1
Tubamail-S	xInf (prodotti dal Tubamail Generater)

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2
Potenziamento per il Cannone
Ride Armor

In questa sezione sono presenti le pedane a comando, le spine sul pavimento ed un blocco da distruggere con la Ride Armor. Per ottenere il Potenziamento per il Cannone bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe.

_____ [b] VENTRE

NEMICI --:

Rideloid-G	x3
Tiranos	x4

OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti le pedane a comando e le spine lungo la parete.

Per raccogliere il Cuore bisogna possedere il Potenziamento per il Cannone, il Potenziamento per le Gambe e lo Speed Burner.

_____ [c] CENTRO DI CONTROLLO

NEMICI --:

Disk Boy 08 x4
Tubamail Generater x1
Tubamail-S xInf (scendono dall'alto)

OGGETTI -:

Sfera Azzurra grande
Vita Bonus

In questa sezione sono presenti le pedane a comando, le spine lungo la parete ed il soffitto e la stanza dell'X-Hunter.

_____ [d] MUSO

NEMICI --:

Wheel Gator (Boss)
Cannon Driver x1
Tiranos x2
Tubamail Generater x4
Tubamail-S xInf (scendono dall'alto)

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2
Spin Wheel

=====

ENERGEN CRYSTAL	[@8EC]
-----------------	--------

=====

Boss: Crystal Snail

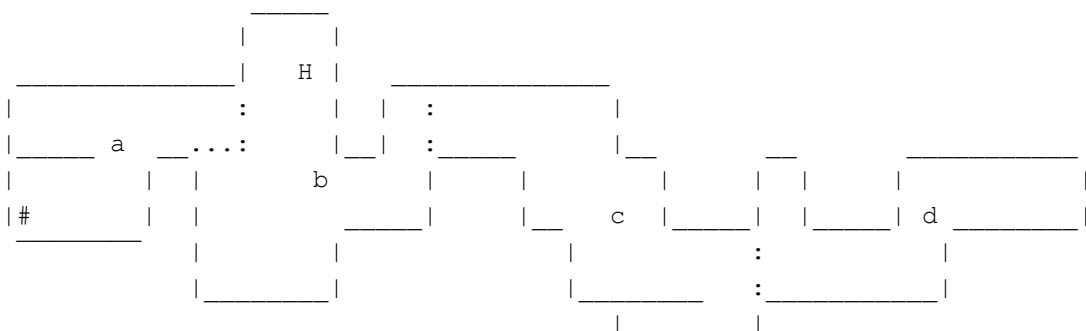
Silk Shot: Cristalli

--- NEMICI ---

Batton Bone Type G [a, c, d]
Magna Quartz [c]
Refleczer [b, d]

--- OGGETTI ---

Crystal Hunter [d]
Cuore [a]
Globo Arancione grande [b, c]
Globo Arancione piccolo [b]
Potenziamento per l'Elmo [c]
Ride Armor [a]
Sfera Azzurra piccola [b]
Vita Bonus [b, c]



_____ [a] INGRESSO

NEMICI --: Batton Bone Type G x2

OGGETTI -:

- Cuore
- Ride Armor

In questa sezione sono presenti le rampe scivolose e la pedana a comando.
Per ottenere il Cuore bisogna utilizzare la Ride Armor.

_____ [b] ZONA DI ESTRAZIONE

NEMICI --: Refleczer x6

OGGETTI -:

- Globo Arancione grande x2
- Globo Arancione piccolo
- Sfera Azzurra piccola
- Vita Bonus

In questa sezione sono presenti i blocchi da distruggere con la Ride Armor,
le spine sul pavimento, il cristallo verde, le torrette mobili arancioni e la
stanza dell'X-Hunter.

_____ [c] NUCLEO

NEMICI --:

- Magna Quartz (mini boss)
- Batton Bone Type G x3

OGGETTI -:

- Globo Arancione grande
- Potenziamento per l'Elmo
- Vita Bonus

In questa sezione sono presenti la rampa scivolosa ed il cristallo verde.

_____ [d] SALA COMANDO

NEMICI --:

- Crystal Snail (Boss)
- Batton Bone Type G x5
- Refleczer x2

OGGETTI -: Crystal Hunter

In questa sezione sono presenti i cristalli verdi e la stanza del Silk Shot.

=====
ROBOT JUNKYARD [08RJ]
=====

Boss: Morph Moth

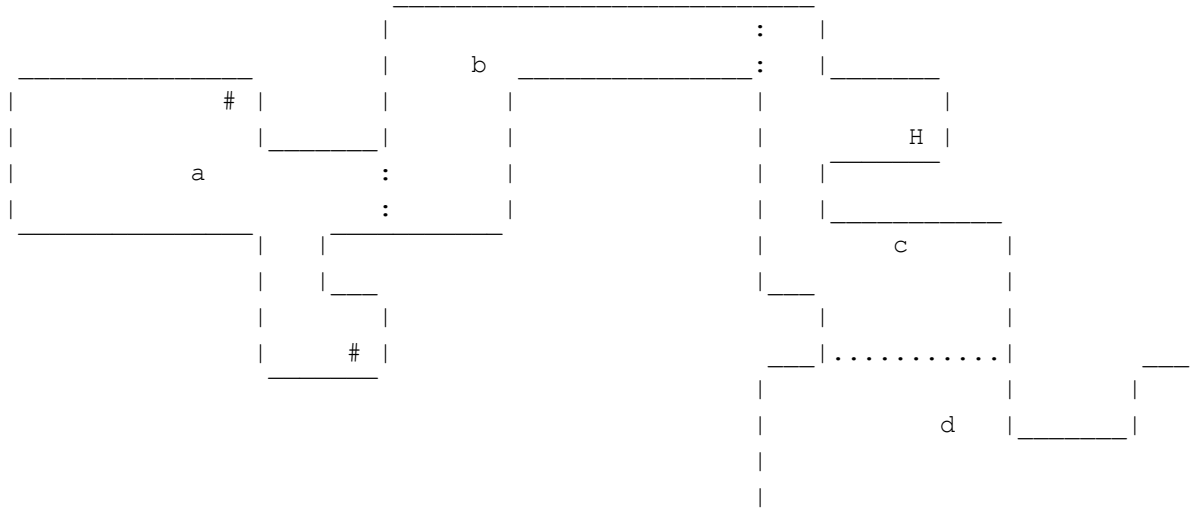
Silk Shot: Rottami

--- NEMICI ---

Cannon Driver [d]
 Disk Boy 08 [a, b, c]
 Garakuta Robot [b, c, d]
 Hanged Reploid [a, b, c]
 Old Robot [b, d]
 Paraloid R-5 [c, d]
 Paraloid S-38 [b, d]
 Paraloid V-1 [c, d]

--- OGGETTI ---

Cuore [a]
 Globo Arancione grande [c]
 Potenziamento per la Corazza [a]
 Silk Shot [d]
 Vita Bonus [a, b]



_____ [a] DISCARICA

NEMICI --:

Disk Boy 08 x1
 Hanged Reploid x11

OGGETTI --:

Cuore
 Potenziamento per la Corazza
 Vita Bonus

In questa sezione sono presenti l'elettrocalamita ed un pavimento da rompere con la Spin Wheel. Per raccogliere il Cuore bisogna possedere il Crystal Hunter, mentre per ottenere il Potenziamento per la Corazza è necessario avere la Spin Wheel.

_____ [b] DEPOSITO CAPSULE

NEMICI --:

Old Robot (mini boss)
 Paraloid S-38 (mini boss)
 Disk Boy 08 x2
 Garakuta Robot x2
 Hanged Reploid x2

OGGETTI -: Vita Bonus

_____ [c] ZONA TUBI

NEMICI --:

Disk Boy 08 x3
 Garakuta Robot x3
 Hanged Reploid x2
 Paraloid R-5 x4

Paraloid V-1 x1

OGGETTI -: Globo Arancione grande x4

In questa sezione sono presenti elettrocalamite, spine non mortali sul pavimento e sulle pedane e la stanza dell'X-Hunter.

[d] CORRIDOIO ROTTAMI

NEMICI --:

- Morph Moth (Boss)
- Old Robot (mini boss)
- Paraloid S-38 (mini boss)
- Cannon Driver x1
- Garakuta Robot x3
- Paraloid R-5 x2
- Paraloid V-1 x15

OGGETTI -: Silk Shot

In questa sezione sono presenti elettrocalamite.

```

=====
VULCANIC ZONE [08VZ]
=====

```

Boss: Flame Stag

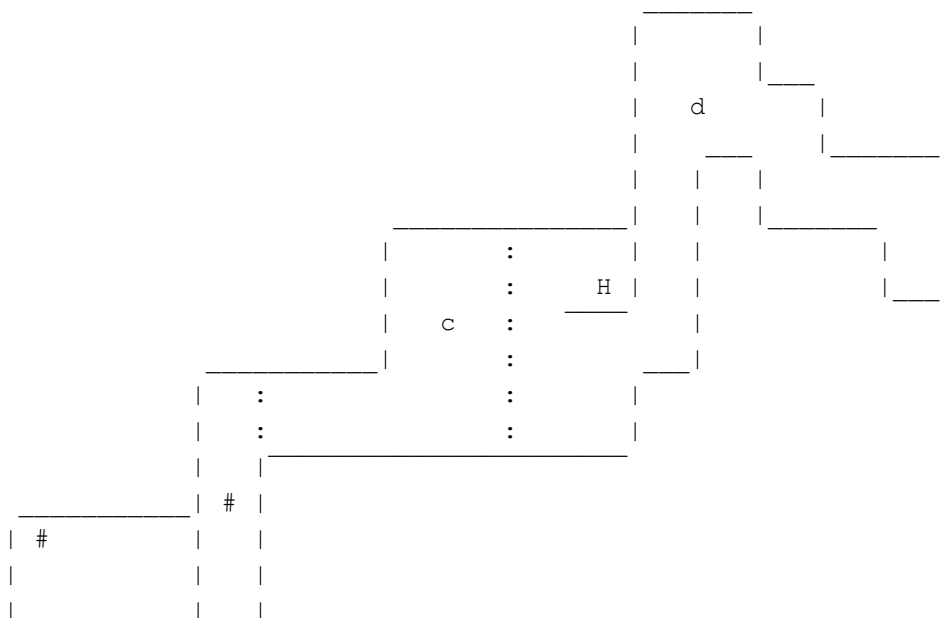
Silk Shot: Rocce

--- NEMICI ---

- Bar Waying [b]
- Barite Lastar [b]
- Beetron [a, c]
- Morgun [d]

--- OGGETTI ---

- Cuore [b]
- Globo Arancione grande [b, d]
- Globo Arancione piccolo [b]
- Sfera Azzurra grande [b, d]
- Sfera Azzurra piccola [b]
- Speed Burner [d]
- Sub Tank [a]
- Vita Bonus [a, b, d]



		b
	a	
	...	
	:	
	:	
	:	

[a] PENDIO

NEMICI --: Beetron x1
 OGGETTI -:
 Sub Tank
 Vita Bonus

In questa sezione è presente una parete da far abbattere al Beetron.

[b] NUCLEO

NEMICI --:
 Bar Waying x1
 Barite Lastar x4
 OGGETTI -:
 Cuore
 Globo Arancione grande x2
 Globo Arancione piccolo x4
 Sfera Azzurra grande
 Sfera Azzurra piccola x2
 Vita Bonus

In questa sezione è presente un getto di lava che erutta lungo il condotto. Per recuperare il Cuore è consigliato possedere il Potenziamento per il Cannone.

[c] FONDALE DI LAVA

NEMICI --: Beetron x1
 OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le colonne di roccia che sprofondano, il fondale di lava e due pareti da far abbattere al Beetron.

[d] CAMINO

NEMICI --:
 Flame Stag (Boss)
 Morgun x6
 OGGETTI -:
 Globo Arancione grande x3
 Sfera Azzurra grande
 Speed Burner
 Vita Bonus

In questa sezione sono presenti le colonne di roccia che sprofondano, il fondale di lava, le pedane a comando, le bombole di gas e la stanza dell'X-Hunter.

NEMICI --:

Croak Hopper	x4
Rightod	xInf (generati dagli Sky Farmer)
Sabottein	xInf (generati dagli Sky Farmer)
Sky Farmer	x6
Sole Solar L	x1
Sole Solar M	x2
Weather Crystal	x2

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

[d] LABORATORIO

NEMICI --:

Wire Sponge (Boss)	
Aclanda	x1
Scriver	x2

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
Strike Chain

```
=====
X-HUNTERS BASE 1                                     [08X1]
=====
```

Boss: Neo Violen

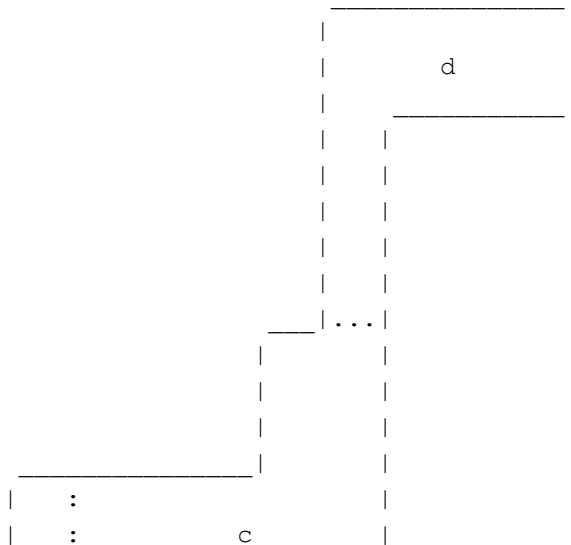
Silk Shot: Rottami

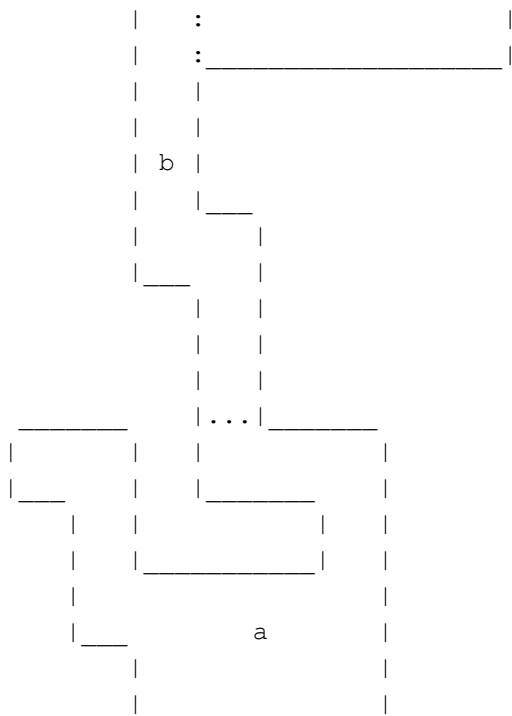
--- NEMICI ---

Aclanda	[b, d]
Barite Lastar	[c]
Barrier Attacker	[a]
Batton Bone Type G	[a]
Crash Roader	[c]
Scrambler	[a]
Scriver	[a]
Slidame	[a, b, d]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione grande	[c]
Vita Bonus	[a, c]





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

_____ [a] INGRESSO

NEMICI --:

Barrier Attacker	x2
Batton Bone Type G	x4
Scrambler	x1
Scriver	x6
Slidame	x1

OGGETTI -: Vita Bonus

In questa sezione sono presenti le pedane a comando, le spine sul pavimento ed inoltre lo Slidame farà chiudere le pareti.

_____ [b] TORRE

NEMICI --:

Aclanda	x2
Slidame	x2

OGGETTI -: nessno

In questa sezione lo Slidame farà chiudere le pareti.

_____ [c] BIVIO

NEMICI --:

Barite Lastar	x12
Crash Roader	x7

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
Vita Bonus

In questa sezione sono presenti i Mecha-Arm, le torrette mobili arancioni,

le scosse elettriche nel condotto ed inoltre lo Slidame farà chiudere le pareti.

_____ [d] SOMMITÀ

NEMICI --:

Neo Violen (Boss)

Aclanda x1

Slidame x1

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione lo Slidame farà chiudere le pareti.

=====
X-HUNTERS BASE 2 [08X2]
=====

Boss: Serges Tank

Silk Shot: Rottami

--- NEMICI ---

Barite Lastar [b]

Batton Bone Type G [c]

Cannon Driver [c]

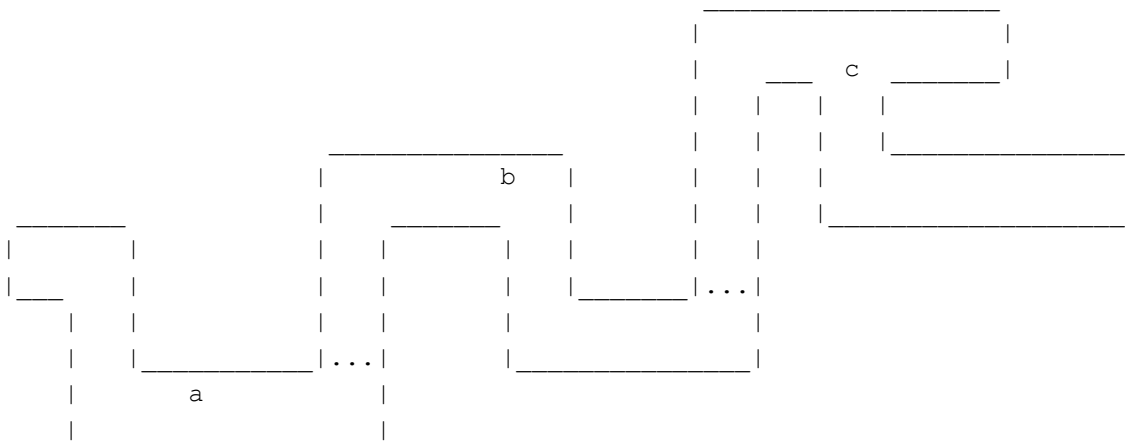
Garakuta Robot [b]

Fishern [a]

--- OGGETTI ---

Globo Arancione piccolo [c]

Vita Bonus [c]



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

_____ [a] INGRESSO

NEMICI --: Fishern x5

OGGETTI -: nessuno

Questa sezione si svolge completamente sottacqua.

_____ [b] FONDALE

NEMICI --:

Barite Lastar x9

Garakuta Robot x2

OGGETTI -: nessuno

Questa sezione si svolge parzialmente sottacqua ed inoltre sono presenti le torrette mobili arancioni e le spine sul pavimento.

[c] ZONA ACUMINATA

NEMICI --:

Serges Tank (Boss)
Batton Bone Type G x2
Cannon Driver x1

OGGETTI -:

Globo Arancione piccolo
Vita Bonus

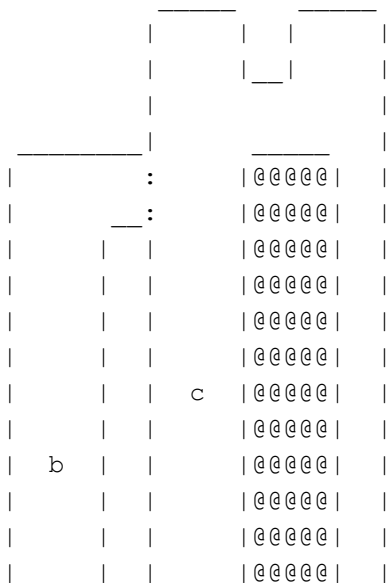
In questa sezione sono presenti le torrette mobili arancioni, le spine lungo le pareti, i lancafiamme ed i blocchi da distruggere con la Spin Wheel.

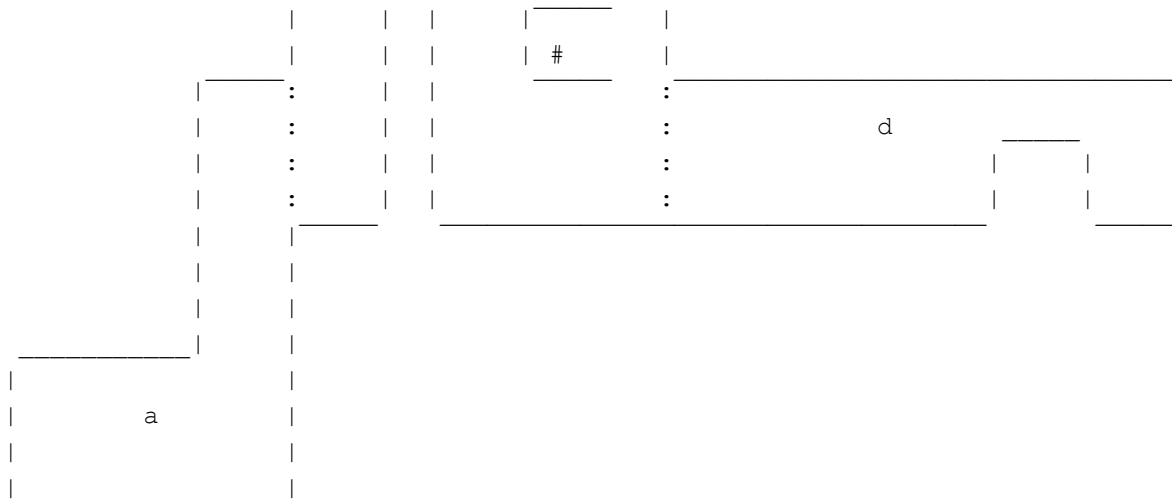
X-HUNTERS BASE 3 [08X3]

Boss: Agile Flyer

Silk Shot: Rottami

--- NEMICI ---		--- OGGETTI ---	
Barrier Attacker	[b]	Globo Arancione grande	[a, b, c]
Batton Bone Type G	[a, b, c]	Shoryuken	[c]
Cannon Driver	[c]	Vita Bonus	[a, c]
Disk Boy 08	[a, c]		
Garakuta Robot	[c]		
Paraloid R-5	[d]		
Paraloid V-1	[a, d]		
Tiranos	[a, b]		
Tubamail Generater	[c]		
Tubamail-S	[c]		





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

_____ [a] GARAGE

NEMICI --:

Batton Bone Type G x2
 Disk Boy 08 x3
 Paraloid V-1 x3
 Tiranos x1

OGGETTI --:

Globo Arancione grande
 Vita Bonus

In questa sezione sono presenti le pedane a comando.

_____ [b] TORRE

NEMICI --:

Barrier Attacker x1
 Batton Bone Type G x3
 Tiranos x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande x5

In questa sezione sono presenti le pedane a comando e le spine sul pavimento.

_____ [c] BIVIO

NEMICI --:

Batton Bone Type G x1
 Cannon Driver x1
 Disk Boy 08 x2
 Garakuta Robot x2
 Tubamail Generater x2
 Tubamail-S xInf (prodotti dai Tubamail Generater)

OGGETTI --:

Globo Arancione grande
 Shoryuken
 Vita Bonus x3

In questa sezione sono presenti le spine lungo il pavimento ed il soffitto.

NEMICI --:

- Bubble Crab (Boss)
- Crystal Snail (Boss)
- Flame Stag (Boss)
- Magna Centipede (Boss)
- Morph Moth (Boss)
- Overdrive Ostrich (Boss)
- Wheel Gator (Boss)
- Wire Sponge (Boss)

OGGETTI -: Globo Arancione piccolo x4

In questa stanza sono presenti otto teletrasporti che conducono ognuno ad un Maverick diverso. Una volta sconfitto, il rispettivo teletrasporto smetterà di funzionare.

```

=====
X-HUNTERS BASE 5                                     [08X5]
=====

```

Boss: Virus Sigma

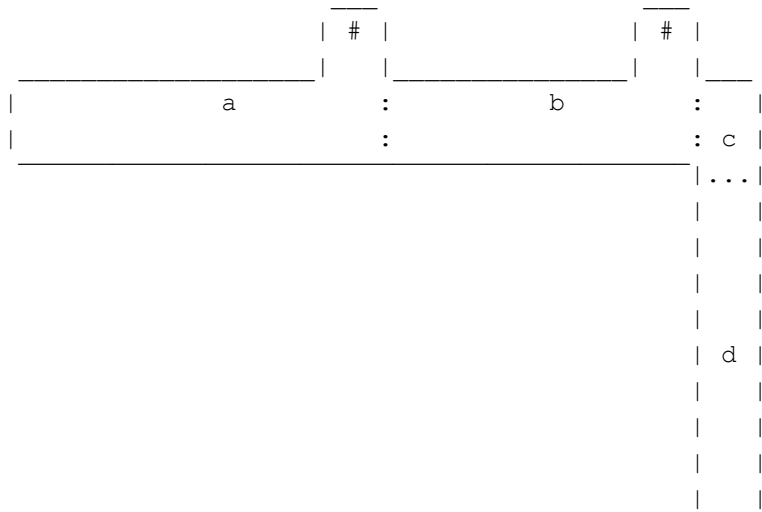
Silk Shot: Rottami

--- NEMICI ---

- Barrier Attacker [a]
- Blecker [a]
- Fishern [d]
- Installer [b]
- Neo Sigma [d]
- Scriber [d]
- Tiranos [d]
- Tubamail-S [d]
- Zero [c]

--- OGGETTI ---

- Cuore [a]
- Sub Tank [b]



Una volta iniziato questo Livello non sarà più possibile rivisitare le otto località dei Maverick.

- b. Finendo il gioco senza aver recuperato le parti di Zero, sarà presente il suo clone nero durante la schermata di ringraziamento
- c. Finendo il gioco senza aver raccolto alcun Cuore, Sub Tank o Potenziamento, Zero accompagnerà 'X' durante i titoli di coda.

=== RACCOGLIERE VITE ===

Un modo semplice per raccogliere Vite Bonus è quello di recarsi presso la Deep-Sea Base, possedendo la Spin Wheel. Usare lo Scatto per raggiungere rapidamente l'estremità destra della caverna iniziale e con la Spin Wheel si potranno rompere i blocchi ed ottenere subito una Vita Bonus. Uscire poi dalla località e ripetere il procedimento per accumularle rapidamente.

=== RIEMPIRE I SUB TANK ===

Per riempire rapidamente tutti i Sub Tank bisogna possedere il Silk Shot ed il Potenziamento per il Cannone. Recarsi presso la Deep-Sea Base e lasciarsi scivolare lungo la parete destra, subito al di sotto del cancello sottomarino, sino ad entrare in una zona segreta. Al suo interno, recarsi nella parte occidentale e qui, caricando il Super Colpo del Silk Shot appariranno ogni volta otto Globi Arancioni grandi.

=== SCATTO MASSIMO ===

Combinando in maniera opportuna lo Scatto Aereo, il Super Colpo dello Speed Burner ed il Giga Crush è possibile eseguire ben cinque scatti consecutivi in aria, senza dover toccare terra. Per fare questo bisogna:

- .preparare il Super Colpo dello Speed Burner
- .eseguire un primo Scatto Aereo
- .rilasciare il Super Colpo al termine del primo Scatto Aereo
- .eseguire un secondo Scatto Aereo al termine del Super Colpo
- .mettere il gioco in pausa e selezionare il Giga Crush
- .eseguire il Giga Crush ed intanto accumulare energia per un altro Super Colpo
- .mettere il gioco in pausa e selezionare nuovamente lo Speed Burner
- .rilasciare il Super Colpo al termine del Giga Crush
- .eseguire un terzo Scatto Aereo al termine del Super Colpo

=== NEO SIGMA INNOCUO ===

Per attivare questo trucco bisogna aver raccolto le tre parti di Zero ed aver ottenuto lo Shoryuken. Entrando nella stanza dove apparirà Sigma assieme al clone nero, usare lo Shoryuken per posizionarsi nel punto in cui Zero sfonderà successivamente il pavimento. Appena l'automa rosso distruggerà il suolo, il Robot cadrà automaticamente nell'apertura. Quando ciò accade, non bisogna far scomparire il riquadro del dialogo sino a quando 'X' non raggiungerà il fondo della sezione.

Una volta fatto, far sparire il riquadro ed il Robot potrà muoversi liberamente nella stanza mentre Neo Sigma farà la sua comparsa. Non appena il boss si mette in posizione, caricando la sua barra di vita, colpirlo con uno Shoryuken. Così facendo, Neo Sigma non potrà in alcun modo ferire 'X' ed il Super Colpo dell'X-Buster sarà di un colore rossastro. Il trucco si disattiva eseguendo nuovamente lo Shoryuken durante lo scontro.

=== PASSWORD ===

1 5 2 8
3 8 3 4 La Factory sarà completata
3 4 5 1

2 2 8 1

7 1 4 6

3 3 8 7 Si possiedono tutti i Potenziamanti, tranne le Armi e lo Shoryuken,
6 2 4 6 ma non si sarà sconfitto alcun Maverick
1 2 4 6

1 4 6 2

3 3 2 7 Si inizierà dal X-Hunters Base 1 possedendo le tre parti di Zero e
6 4 8 8 tutti i Potenziamanti, tranne lo Shoryuken.
3 2 4 6

6 4 7 4

6 3 4 7 Si inizierà dal X-Hunters Base 1 e si possiederanno tutti i
6 8 2 8 Potenziamanti, tranne lo Shoryuken, e nessuna parte di Zero.
7 2 2 3

8 3 7 7

8 1 4 3 Si inizierà dal X-Hunters Base 3 possedendo le tre parti di Zero e
6 8 2 8 tutti i Potenziamanti, tranne lo Shoryuken. In questa località è
7 6 5 3 possibile raccogliere quest'ultimo.

Le avventure iniziate dopo aver inserito le password avranno tutti i Sub Tank completamente vuoti.

* CODICI ACTION REPLAY *

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

CODICE	EFFETTO
7E09FF20	Si possiederà una quantità infinita di vita
7E1FD120	
7E1FB302	Si possiederanno vite infinite
7E1FD0FF	Si possiederanno tutti i Potenziamanti fisici, non lo Shoryuken
7E1FB180	Si otterrà lo Shoryuken
7E1FD680	Si ottengono le gambe di Zero
7E1FD780	Si ottiene la testa di Zero
7E1FD880	Si ottiene il corpo di Zero
7E0A0D00	Permette di sparare continuamente proiettili con tutte le armi
7E0A3004	'X' sparerà continuamente la cometa verde

```

-----
7E0A3006 | 'X' sparera continuamente l'onda azzurra
-----
7E0A3107 | 'X' sparera continuamente il globo porpora
-----
7E0A6701 | 'X' sparera sempre il globo porpora
-----
7E0A2A02 | Lo Scatto e lo Scatto Aereo saranno attivi sino a quando si terra
      | premuto il pulsante A
-----
7E0A0808 | Si sara sempre intangibili
      |
7E0A0800 | Disattivare l'intangibilita per entrare nelle stanze dei boss
-----
7E0DBF01 | I boss e la maggior parte dei nemici muore con un colpo solo.
7E0D3F01 | Contro i boss, attivare questo codice solo dopo che si riempie la
7E0DFF01 | loro barra di vita.
7E0D7F01 |
-----
7E1FB68E |
7E1FB78E | I Sub Tank conterranno una quantita infinita di vita
7E1FB88E |
7E1FB98E |
-----

```

Si ottengono le Armi con proiettili infiniti. Attivando questi codici però si elimineranno per sempre i rispettivi boss che le donano:

```

7E1FBDDC -> Bubble Splash
7E1FBBDC -> Crystal Hunter
7E1FCBDC -> Giga Crush
7E1FC7DC -> Magnet Mine
7E1FBFDC -> Silk Shot
7E1FC3DC -> Sonic Slice
7E1FC9DC -> Speed Burner
7E1FC1DC -> Spin Wheel
7E1FC5DC -> Strike Chain
-----

```

```

7E0CEF20 | La Ride Armor diverra indistruttibile
-----
7E0CF402 | Lo Scatto e l'attacco perforante della Ride Armor saranno attivi
      | sino a quando si terranno premuti i rispettivi pulsanti
-----

```

```

/-----\
| CURIOSITÀ | [9CS]
\-----/

```

=== SHORYUKEN ===

Il Potenziamento dello Shoryuken e la sua esecuzione sono un omaggio all'omonima tecnica di Ken, personaggio della famosa saga di Street Fighter. Analogamente nel primo episodio della saga è possibile utilizzare l'Hadoken, altra tecnica di Street Fighter.

=== VARIE ===

- nella versione finale del gioco vennero rimosse alcune frasi che avrebbero fatto intuire che Serges fosse in realtà la reincarnazione del Dr. Wily, rivale del Dr. Light e nemesi del primo modello di Mega Man.

