

Mega Man X3 FAQ/Walkthrough (Portuguese) Final

by Ash_Riot

Updated on Mar 29, 2012

This walkthrough was originally written for Mega Man X3 on the SNES, but the walkthrough is still applicable to the PC version of the game.

```
-----| |||  |||  ||||| ||||  |||-----
-----| |  |  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |||  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |  |  |||||  |  |  |  |-----
-----|  |  |  |  |  |  |  ||||| ||-----
-----|  |  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |  |  ||||| ||||  |  |-----
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
-----| |||  |||  |  |  |  |-----
-----| |  |  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |||  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |  |  |  |  |  |  |-----
-----|  |  |  ||||| ||||  |  |-----
-----|  |  |  |  |  |  |  |||-----
-----|  |  |  |  |  |  |  |-----
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
-----|  |  |  ||||| |-----
-----|  |  |  |  |-----
-----|  |  |  ||||| |-----
-----|  |  |  |  |-----
-----|  |  |  |  |-----
-----|  |  |  |  |-----
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX
```

DETONADO MEGAMAN X3

"No ano de 21XX todos os Mavericks foram neutralizados graças aos esforços de um cientista reloid chamado Dr. Doppler usando seu computador neural ele foi capaz de suprimir qualquer comportamento anormal nos reloids e assim impedi-los de se descontrolar. Muitos dos mais avançados reloids foram reunidos perto de seu novo mentor e fundaram Dopple Town, uma perfeita comunidade utópica. Com o Dr. Doppler guiando-os, o mundo parecia preparado para entrar em uma nova era de ouro... Mas após alguns meses... Os Mavericks que supostamente haviam sido neutralizados pelo computador neural, subitamente apareceram e iniciaram uma

rebelião tumulto...No quartel general dos Maverick Hunters, as investigações acabaram indicando que o Dr. Doppler era o mentor dessa por trás dessa rebelião. Não demorou muito para X e Zero entrarem em ação e para destruírem o Mavericks invasores e levar o Dr. Doppler a justiça. Algumas horas depois um contato de emergência feito pelo QG dos Maverick Hunters avisava que eles estavam sob ataque das forças de Doppler."

MAVERICK HUNTER HEADQUARTERS

Siga em frente detonando tudo o que aparecer, logo Megaman será capturado por Mac, agora você controla Zero, continue em frente e quando escalar a parede, cuidado com as bolas de ferro, na área seguinte acabe com Mac, ele é bem fácil, em seguida destrua a máquina que prende Megaman, novamente controlando Megaman, siga em frente e escale a parede para chegar no chefe da fase.

CHEFE: GIGANTIC MECANIROID

ATAQUES: Giant Punch

Obviamente você não tem outra opção além do X-Buster, então acerte tiros carregados na cabeça e tente desviar de seus ataques, apesar de eles não causarem um grande dano.

A partir de agora você poderá usar Zero, mas só até os chefes da fase, nessa hora ele se manda e Megaman volta e outro inconveniente é que Zero só tem uma única vida em todo o jogo, se ele morrer uma única vez, você não poderá mais usá-lo, vamos detonar os oito chefes, siga o roteiro abaixo e não deve ter muitos problemas.

CIDADE CONGELADA

O maior problema aqui é o chão escorregadio que pode te fazer escorregar nos espinhos, no mais é só seguir em frente até o chefe.

HEART TANK - Pegue a Ride Armor N, quebre os blocos de gelo logo a frente para chegar no local onde está o heart tank.

ARMOR CAPSULE (LEG PART) - Quando chegar numa parte com uma passagem em frente a uma plataforma, suba na plataforma e use um dash + salto para alcançar a passagem, mas o salto deve ser bem na pontinha, é difícil, mas não impossível, ao conseguir é só ir em frente até a cápsula, a Leg Part permite você fazer air dash para os lados e para cima.

SUB-TANK - Você precisará da Leg Part para pegá-lo, logo após subir uma escada, você poderá vê-lo, em cima de uma plataforma, suba na parte mais alta logo a frente, detone os robôs pra não te atrapalhem, agora salte para a esquerda e use um air-dash para cima para alcançar a plataforma onde está o sub-tank.

CHEFE: FROZEN BUFFALO

ATAQUES: Frost Shield

Bull Ride

Frost Beam

O ponto fraco dele é a arma Parasitic Bomb, mas na ausência dela o X-Buster vai ter que servir, entre na luta com ela carregada e acerte-o assim que começar a luta, suba a parede quando ele vier em sua direção, pule por trás dele e acerte-o novamente, quando ele jogar os espinhos de gelo, desvie e tente não deixar que eles fiquem na parede, depois que perder metade do life, ele usará um grande raio congelante, fácil de escapar desde que você esteja

perto de uma parede, é só subir até o alto, ao derrotá-lo, você ganha a arma Frost Shield.

USINA HIDRELÉTRICA

O maior problema aqui é na parte embaixo d'água onde tem espinhos no teto, cuidado na hora de pular ou já era.

HEART TANK - Fácil, na parte onde tem que escalar um monte de paredes, é só seguir até o mais alto que puder, e você o verá atrás de um robô canhão, o resto é por sua conta.

CHANGE-K (RIDE ARMOR) - Assim que chegar na parte aquática, fique na beira do primeiro buraco e então carregue a arma Frost Shield, suba no bloco de gelo e deixe ele te levar até o alto, você deverá avistar o item em uma plataforma, pegue-o.

ARMOR CAPSULE (LEG CHIP) - Na parte aquática, use a Ride Armor F, siga até o ventilador e destrua-o, saia da armadura e carregue a arma Frost Shield, suba no bloco de gelo e lá em cima escale a parede para chegar na cápsula, o Leg Chip permite que você execute dois Air Dash seguidos, mas se você pegá-lo não poderá mais pegar nenhum outro chip, então pense bem.

SUB-CHEFE: HOTAREECA

ATAQUES: Missile Flurry
Spike Balls

Acerte-o com um tiro carregado, ele virá pra cima de você, passe por baixo com o dash e acerte-o novamente, repita esse esquema até tirá-lo do caminho.

CHEFE: TOXIC SEAHORSE

ATAQUES: Acid Burst
Super Jump
Double Acid Ball
Melt Away

Moleza, seu ponto fraco é a arma frost shield, quando ele pular, atire e use um dash para escapar, ele vai cair bem em cima do gelo, repita esse esquema e não irá perder nem um pouco de life, ao derrotá-lo você ganha a arma Acid Burst.

A partir de agora você poderá (ou devo dizer, deverá) enfrentar os capangas do Dr. Doppler: Bit e Byte, além de um velho conhecido do primeiro episódio, então aconselho a estar com seus sub-tanks sempre cheios.

MINAS SUBTERRÂNEAS

O maior problema dessa fase são os robôs broca que podem chatear um bocado, no mais vá seguindo em frente e tenha cuidado na parte com espinhos.

HEART TANK - Quando escalar uma parede e houver dois caminhos, siga pela direita use a arma Triad Thunder carregada para tirar a pedra do caminho e pegar o heart tank.

SUB-TANK - Moleza, eu diria até que é quase obrigatório pegá-lo, pouco antes de descer para o primeiro portão, suba na parede mais alta a direita e pegue-o.

ARMOR CAPSULE (HEAD PART) - Quando chegar num local onde uma pedra impede

que você siga caminho pela esquerda, carregue a arma Triad Thunder para se livrar dela e chegar onde está a cápsula, a Head Part possui um radar que mostra um mapa da fase e também a localização dos itens dela, além disso na tela de seleção de fases ela mostra os itens que cada fase possui, os que estão em rosa são os que você ainda não pegou.

SUB-CHEFE: HELL CRUSHER

ATAQUES: Charge

A única coisa que ele faz é ir pra cima de você, suba na parede quando isso acontecer, então caia e acerte-o com tiros carregados, vá repetindo esse esquema até detoná-lo.

CHEFE: TUNNEL RHINO

ATAQUES: Drill Horn

Tornado Fang

Use o Acid Burst aqui, quando a batalha começar ele virá pra cima de você escale a parede pule por trás dele e acerte-lo, siga para a outra parede e repita o esquema, seus ataques tiram muita energia, então é bom ter um sub-tank cheio, só por precaução, ao derrotá-lo, você ganha a arma Tornado Fang.

CENTRAL DE ENERGIA

Tenha cuidado com os espinhos nos elevadores, saia na hora certa para não se estrear, outra parte chata é a que tem umas bolas elétricas na parede, ao chegar na metade da fase, se você já tiver derrotado Vile (mais detalhes abaixo.) você enfrentará Bit, prepare-se:

CHEFE: BIT

ATAQUES: Pursuit Flame

Air Slash

Hold Ring

Pedreira, aconselho a ter pelo menos dois sub-tanks cheios aqui, ele tem vários ataques muito difíceis de desviar, seu ponto fraco é a arma Frost Shield, acerte-o sempre que der e não hesite em usar sub-tanks se necessário, boa sorte.

HEART TANK - Quando subir no segundo elevador, siga até o final e saia pela direita, escorregue pela parede da esquerda e use um air dash para chegar na da direita, escorregue para pegar o heart tank e tenha cuidado para não cair nos espinhos.

ARMOR CAPSULE (BODY PART) - Quando subir o terceiro elevador, vá até o final e saia pela direita, carregue a arma Gravity Wheel para chegar onde está a cápsula a Body Part aumenta a sua defesa e quando você é atingido ela gera um campo de força temporário.

SUB-TANK - Logo após pegar a Body Part, siga em frente, quando chegar na parte laranja, vá para a parte de cima, pegue uma Ride Armor, e volte, caia e você abrirá uma passagem secreta, siga até o final para pegar o Sub-Tank.

CAMINHO ATERNATIVO - Logo no começo da fase ao chegar em um elevador, desça e siga até uma capsula de teletransporte, você vai parar numa fábrica, vá seguindo em frente e quando for escalar a parede, cuidado com a sucata que vai caindo, logo você chegará num portão e encontrará aquele velho conhecido, Vile está de volta e parte para o ataque:

CHEFE: VILE E GOLIATH

ATAQUES: Goliath Punch

Ele usa sua ride armor Goliath, tudo que ele faz é ir pra cima de você e te socar, use o mesmo esquema que usou contra o Tunnel Rhino, a diferença é que dessa vez você usará a X-Buster, ao derrotá-lo, Vile não desiste e continua o ataque.

CHEFE: VILE

ATAQUES: Fire Pillar
Machine Gun

Ele fica alternando entre dois ataques, um em que ele pula em sua direção e lança um pilar de fogo que percorre o chão, escale a parede até o alto e pule para o outro lado para escapar e acerte-o nessa hora, em seguida ele vai atirar do alto com sua metralhadora, espere ele começar a atirar e então, escale a parede até o alto para escapar, vá repetindo esse esquema e essa pode ser uma batalha até fácil, embora demorada.

OBS.: Se você quer conseguir a espada de Zero lá pro final do jogo, você deve derrotar Vile com a arma Spinning Blade de Crush Crawfish, isso fará com que ele morra de vez e não volte de novo mais tarde, se usar outra arma Vile irá fugir e você irá enfrentá-lo de novo e não conseguirá a espada, mas esse é apenas o primeiro passo para conseguí-la, mais tarde eu explico melhor.

Agora você tem 50 segundos para dar o fora daqui, antes que a fábrica exploda, vá seguindo em frente e detone o que aparecer na frente, tenha cuidado especialmente na parte em que o chão desaba, ao chegar na cápsula de teletransporte, você volta ao começo da fase.

CHEFE: VOLT CATFISH

ATAQUES: Ground Spark
Jump Bite
Triad Thunder
Electric Field

Seu ponto fraco é a arma Tornado Fang, atire na hora em que ele pular em cima de você, escale a parede e passe para o outro lado, repita esse esquema e quando ele perder metade do life, vai ficar no meio da tela, fique perto dele, sem medo e quando ele pular atire para ele cair bem em cima da broca, ao derrotá-lo você ganha a arma Triad Thunder.

CAIS DO PORTO

Essa é a fase mais fácil das oito, é só seguir em frente e quando chegar num beco aparentemente sem saída, atire no foguete para abrir caminho e chegar ao chefe:

CHANGE-H (RIDE ARMOR) - Logo após o início da fase, um pouco a frente do local onde você pega a Ride Armor, carregue a arma Triad Thunder para abrir uma passagem secreta, caia nela para encontrar o item.

HEART TANK - Pegue a Ride Armor N e siga até o local onde um robô vermelho cai, destruindo a plataforma, caia segurando o direcional para a esquerda, dê um soco na parte rachada para revelar uma passagem secreta onde está o heart tank.

ARMOR CAPSULE (BODY CHIP) - Logo após pegar o Heart Tank, ainda com a Ride Armor continue em frente e caia no primeiro buraco que encontrar, dê um soco na parte rachada para revelar outra passagem que leva até a cápsula, o Body Chip aumenta ainda mais a sua defesa, mas eu não aconselho a pegá-lo, mais tarde você saberá por que.

CHEFE: CRUSH CRAWFISH

ATAQUES: Claw Launch
Spiral Shot
Back Charge

Use a arma Triad Thunder nele, escale a parede e passe para o outro lado, repita esse esquema até detonar esse lagostão, ao derrotá-lo, você ganha a arma Spinning Blade.

JARDIM BOTÂNICO

Nessa fase tem um inimigo interessante, uns robôs mosquitos que são invencíveis mas que só atacam se você atirar neles, eles também podem te ajudar de vez em quando, no mais essa fase também tem muitos espinhos, tome cuidado, se você já tiver derrotado Bit e Vile e estiver seguindo o roteiro, deverá encontrar Byte nessa fase, vamos lá:

CHEFE: BYTE

ATAQUES: Repell Mine
Shoulder Tackle
Spinning Punch

No começo você pode achar que é impossível, pois o cara é realmente apelão, ele lança uma espécie de mina magnética na parede, que dificulta você escalá-la e desviar de seu próximo ataque, um super soco que te manda pra frente e depois pra cima, use a arma Tornado Fang contra ele, quando ele lançar a mina espere ela chegar na parede, atire e faça um pulo triangular, ou seja, pule na parede e em seguida por cima de Byte, repita esse esquema e tenha pelo menos dois sub-tanks cheios, boa sorte.

SUB-TANK - Ao começar a fase siga em frente até não poder mais, detone o robô vermelho e fique onde estava, quando o mosquito der um rasante, suba nele para alcançar o sub-tank que está bem visível.

ARMOR CAPSULE (ARM PART) - Após pegar o sub-tank, siga pelas plataformas até uma escada, suba e siga até o final, use a arma Tornado Fang na parede rachada, siga em frente até avistar a cápsula, pule e use um air dash pra cima para chegar lá, a Arm Part permite que você dispare dois tiros carregados ou um super tiro se você carregar e disparar os dois rapidamente, além de permitir carregar as armas dos chefes.

SUB-CHEFE: WORM SEEKER

ATAQUES: Dig
Cub Toss

Chatinho, ele fica soltando filhotes que enchem o saco, use a arma Triad Thunder para acabar com ele rapidinho.

HEART TANK - No final da fase, em cima do portão que leva ao chefe, use o robô mosquito para chegar lá.

CHEFE: NEON TIGER

ATAQUES: Ray Splasher
Claw Punch
Wall Crawler
Shinning Claw

Use nele a arma Spinnig Blade, ele só vai ficar passando de um lado para o outro, atire até acabar com ele, simples assim, ao vencê-lo você ganha a arma Ray Splasher.

AEROPORTO

Fase fácil, sem muitos segredos, vá seguindo em frente detonando o que aparecer até chegar ao chefe.

HEART TANK - Você só poderá pegá-lo depois que vencer o chefe dessa fase, ele está logo no começo atrás de umas caixas metálicas, quando você voltar aqui depois de vencer Gravity Beetle, as caixas terão sumindo e você poderá pegá-lo.

CHANGE-F (RIDE ARMOR) - Após passar pela parte das caixas metálicas e subir a escada, você o verá numa plataforma acima, escale a parede até o alto, escorregue um pouco, pule para a direita e use um dash para cima para alcançá-lo é difícil e você vai ter que praticar um pouco até conseguir.

ARMOR CAPSULE (ARM CHIP) - Após passar pelo segundo portão escale a parede e pegue a Ride Armor N, agora siga até uma parede rachada, dê um soco nela para revelar uma passagem secreta, siga por ela até a cápsula, o Arm Chip de dá a arma Hyper Crush que permite usar tiros carregados simplesmente apertando o Y, não precisa segurar, mas não o pegue, confie em mim.

CHEFE: GRAVITY BEETLE

ATAQUES: Gravity Well
Horn Sliding
Black Hole

Use a arma Ray Splasher, atire quando ele der um pulinho, se ele chegar muito perto, passe para o outro lado e continue atirando, ao derrotá-lo, você ganha a arma Gravity Well.

FÁBRICA

Outra fase bem fácil, só tenha cuidado na área das esteiras rolantes, para não morrer nos espinhos.

SUB-CHEFE: SHURIKEIN

ATAQUES: Star Ram
Square Ride

Mande tiros carregados nela e tente desviar de seus ataques, é bom ter pelo menos um Sub-Tank cheio.

ARMOR CAPSULE (HEAD CHIP) - Após subir o primeiro elevador, suba pela abertura no teto e pegue a Ride Armor H, caia e ande um pouco, use um dash + salto (segure o salto) para alcançar a passagem do outro lado onde está a cápsula, o head chip, permite que você recupere life ficando parado, não o pegue, acredite, você vai me agradecer depois.

CHANGE-N - (RIDE ARMOR) - Logo após passar pelo sub-chefe você vai para uma parte com umas caixas, destrua-as com a arma Tornado Fang até encontrar uma passagem secreta, desça por ela e você encontrará a Ride Armor, destrua a máquina que a prende para pegá-la.

Obs: Você só poderá usar as outras Ride Armors depois que pegar essa primeiro.

HEART TANK - Após pegar a Ride Armor, siga em frente com ela até não poder mais, saia e escale a parede para chegar onde está o heart tank.

CHEFE: BLAST HORNET

ATAQUES: Bee Swarm
Sting Attack
Parasitic Bomb

Use a arma Gravity Wheel, carregada se possível para causar ainda mais dano,

cuidado com as abelhinhas que ele lança, tenha pelo menos um sub-tank cheio, só por precaução, ao derrotá-lo, você ganha a arma Parasitic Bomb.

LABORATÓRIO DO DR. DOPPLER (PARTE 1)

Cuidado com o teto cheio de espinhos, em algumas partes ele abaixa e pode te surpreender, quando chegar em um robô usando uma Ride Armor, acabe logo com ele antes que o teto te esmague, agora é só seguir em frente até o chefe que pode variar.

ARMOR CAPSULE (GOLD ARMOR) - Pouco depois de encontrar Zero, num buraco antes do chão de sucata, escorregue pela parede da direita até entrar numa área secreta, a cápsula só estará lá se você tiver pego os 4 sub-tanks, os 8 heart tanks, as 4 armor parts e nenhum armor chip e ainda tem que chegar aqui com o life cheio, a gold armor te dá todas as habilidades dos chips que você não pegou, como o duplo air dash, a arma Hyper Crush, e a habilidade de recuperar life ficando parado.

CHEFE: GODKARMACHINE O INARY

ATAQUES: Living Hand

Sword Beam

Desta vez Bit e Byte estão unidos, mas nesse caso, a união não faz a força, simplesmente use a arma Ray Splasher e eles não vão dar o menor trabalho, nem se preocupe com seus ataques.

CHEFE: PRESS DISPOSER

ATAQUES: Extended Claw

Junk Fall

Acid Shot

Acid Flood

Você enfrentará esse chefe se tiver destruído Bit e Byte com as armas Frost Shield e Tornado Fang respectivamente, bom, vamos a estratégia, use a arma Tornado Fang contra esse bicho, cuidado com a sua garra, e com a sucata que cai do teto, depois que ele perder o seu narigão, vai encher o chão de ácido, fique na parede e continue atirando na parte de cima.

LABORATÓRIO DO DR. DOPPLER (PARTE 2)

A parte mais perigosa aqui é quando você tem que subir em plataformas com paredes cheias de espinhos, você deve ter muito cuidado ao passar de uma para a outra, para não atingí-los, no mais é só seguir em frente até o chefe que também pode variar:

CHEFE: GOLIATH

ATAQUES: Goliath Punch

Barrier Maker

Spiral Shot

Use a arma Parasitic Bomb, o esquema é o mesmo da primeira luta dá pra ganhar na boa sem perder life, mas assim como na primeira luta não acaba aqui.

CHEFE: VILE MK-2

ATAQUES: Fire Pillar

Machine Gun

Stun Gun

Strangle

Ele tem os mesmos ataques de antes e alguns novos, mas são todos fáceis de desviar, o segredo é não chegar perto demais dele, use a arma Spinning Blade para dar cabo dele de uma vez por todas.

CHEFE: VOLT KURAGEIL

ATAQUES: Torpedo Flurry
Triangle Shot
Tentacle Claw

Nenhum de seus ataques é realmente preocupante, já que a batalha é embaixo d'água e isso facilita muito desviar deles, se estiver enfrentando esse chefe então deve ter a Beam Sabre de Zero, use-a contra ele umas duas devem dar cabo do bicho.

OBS.: Nesta fase você pode pegar a Beam Sabre de Zero, se tiver matado Vile com a arma Spinning Blade, assim que a fase começar troque para Zero e siga até o primeiro portão você deverá um robô inseto que muda de cor conforme é atingido, ele não é difícil e você não deve ter dificuldade em vencê-lo, ao conseguir o robô cai em cima de Zero causando um grande dano, nessa hora X aparece e Zero diz que voltará ao laboratório do Dr. Cain para fazer reparos e entrega a X a sua Beam Sabre, para usá-la basta carregar a X-Buster até a energia ficar verde, assim como o Hadouken em Mega Man X e o Shoryuken em Mega Man X2, a Beam Sabre causa um dano altíssimo nos inimigos e o que é melhor, você não precisa estar com o life cheio para usá-la.

LABORATÓRIO DO DR. DOPPLER (PARTE 3)

Siga em frente até chegar num local cheio de cápsulas de teletransporte, aqui você terá que enfrentar os oito chefes novamente, o esquema para vencê-los é o mesmo, mas agora as batalhas serão bem mais fáceis, quando terminar basta seguir em frente até encontrar o chefe da fase.

CHEFE: DR. DOPLER

ATAQUES: Triple Shot
Barrier Ram
Absorb Field

Fácil, eu consegui ganhar dele sem perder nenhum life, use a arma Acid Rush, desvie das bolas de energia e espere ele vir pra cima de você, então pule por trás e só então atire, se atirar em outro momento ele vai absorver o ataque e recuperar life, repita esse esquema até detoná-lo.

LABORATÓRIO DO DR. DOPPLER (FINAL)

Siga em frente até encontrar Zero, depois que ele se for, suba as escadas e escale a parede, prepare-se para a batalha final.

CHEFE: SIGMA

ATAQUES: Speed Fire
Air Fire Shot
Shield Slash

Ele é bem rápido então não vacile, desvie das bolas de fogo e acerte-o com a arma Spinning Blade quando ele pular, depois de perder metade do life, ele vai atirar seu escudo, seja rápido para desviar dele, tente não usar nenhum sub-tank, ou no máximo um, eu sei que é difícil, mas o que vem depois, não é nem um pouco mais fácil.

CHEFE FINAL: KAISER SIGMA

ATAQUES: Kaiser Bomb
Kaiser Missile
Kaiser Beam

Aconselho a ter os 4 sub-tanks cheios aqui, mesmo assim não vai ser nada fácil, você deve acertar a cabeça dele, use a arma Hyper Crush e quando ela acabar

use o X-Buster, nenhuma outra arma é eficiente contra ele, se tiver a Beam Sabre, pode facilitar um pouco as coisas, o segredo é atirar na parte superior vermelha da armadura, todos os seus ataques são muito difíceis de desviar, mas se estiver com a Gold Armor, o dano será minimizado, boa sorte, mas ao derrotá-lo, não acaba por aí, você ainda tem que escapar da lava que sobe, escalando a parede, não será fácil, você terá que usar toda a sua habilidade aqui, e o pior, se morrer agora, terá que enfrentá-lo novamente, mas se conseguir chegar ao alto, curta o final.

"X arrasou os planos de Sigma mais uma vez, mas muitas questões ainda ocupam sua mente: Porquê os humanos tem que lutar contra os Reploids e porquê os Reploids tem que lutar uns contra os outros? Conforme X olha para os escombros em chamas do Laboratório do Dr. Doppler, seu corpo treme com uma estranha tristeza. O que o destino reserva para mim, ele pondera. Ele só pode ter esperança que o plano do Dr. Light para ele seja finalmente revelado. Alheio a X, seu destino já está decidido, para salvar a humanidade, ele deve destruir Zero, mas apenas o tempo dirá quando e por quê..."

Detonado feito por Ash Riot, se você quiser publicá-lo em seu site, não tem problema, desde que eu seja informado e receba os devidos créditos.

Outros Detonados meus que você pode encontrar no Gamefaqs:

Chrono Trigger

Final Fantasy VI

Final Fantasy VIII

Final Fantasy Tactics

Goof Trop

Grandia

Legend of Legaia

Megaman X

Megaman X2

Megaman X4

Megaman X5

Megaman X6

Parasite Eve 2

Resident Evil 2

Resident Evil 3

Tales of Phantasia

Xenogears

E outros que eu não lembro agora

Dúvidas, sugestões, críticas, elogios, escrevam para rcrdfrts@hotmail.com, obrigado.

FIM