

Mega Man X3 FAQ/Walkthrough (Italian)

by Spanettone

Updated on Apr 27, 2013

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.

GUIDA A MEGA MAN X3 versione 1.0

gioco : MEGA MAN X3
sistema : Super Nintendo
tipo : Azione - Piattaforme
prodotto: CAPCOM

12/03/2013 ---> inizio stesura del documento
27/04/2013 ---> 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 X3

=====	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]
Chip		[@4CH]
Ride Armor		[@4RR]
Zero		[@4ZR]
Ordine di raccolta		[@4RD]
=====	5) LIVELLI	
Introduzione		[@5LV]
Prologo: Maverick Hunter Base		[@5MB]
Intermezzo		[@5MZ]
Safari Park ----- Neon Tiger		[@5SP]
Aerial Aircraft Carrier - Gravity Beetle		[@5AA]
Armory ----- Blast Hornet		[@5AR]
Town of Ice ----- Blizzard Buffalo		[@5TI]

Giant Dam -----	Toxic Seahorse	[@5GD]
Quarry -----	Tunnel Rhino.	[@5QR]
Power Control Center ----	Volt Catfish.	[@5PC]
Shipyards -----	Crush Crawfish	[@5SY]
I tre boss speciali		[@5BS]
Recupero oggetti		[@5RC]
Laboratorio di Doppler 1		[@5L1]
Laboratorio di Doppler 2		[@5L2]
Rifugio di Vile		[@5RV]
Laboratorio di Doppler 3		[@5L3]
Laboratorio di Doppler 4		[@5L4]
Sviluppo dell'avventura.		[@5SV]

===== 6) NEMICI

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

===== 7) DIALOGHI. [@7DL]

===== 8) MAPPA

Introduzione	[@8MP]
Maverick Hunter Base.	[@8MB]
Aerial Aircraft Carrier.	[@8AA]
Armory	[@8AR]
Giant Dam	[@8GD]
Power Control Center.	[@8PC]
Quarry	[@8QR]
Safari Park.	[@8SP]
Shipyards.	[@8SY]
Town of Ice.	[@8TI]
Maverick Factory	[@8MF]
Laboratorio di Doppler 1	[@8L1]
Laboratorio di Doppler 2	[@8L2]
Rifugio di Vile	[@8RV]
Laboratorio di Doppler 3	[@8L3]
Laboratorio di Doppler 4	[@8L4]

===== 9) TRUCCHI & CURIOSITÀ

Trucchi	[@9TR]
Curiosità	[@9CS]

CREDITS

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 8 ---

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

MEGA MAN X3 è l'ultimo capitolo di questa saga uscito per Super Nintendo.
Nuovi pericoli attendono X e questa volta c'è anche la possibilità di comandare
il suo compagno Zero.

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

I comandi predefiniti del gioco sono:

Tasti direzionali --: Muovere il personaggio
Sinistra / Destra --: Muovere sinistra / destra
Su / Giù -----: Salire / Scendere le scale

Tasto Y --: Sparo
Tasto B --: Salto
Tasto A --: Scatto
Tasto L --: Arma successiva (solo usando 'X')
Tasto R --: Arma precedente (solo usando 'X')

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

I comandi del gioco possono essere cambiati presso la schermata Options del menù iniziale.

AZIONI

[@3ZN]

SPOSTARSI [direzioni Destra e Sinistra]

I personaggi sono molto agili nei movimenti e si spostano sempre nella direzione in cui sono rivolti. Grazie alle loro capacità sono in grado di muoversi con abilità nei vari Livelli di cui è composto il gioco. I nemici sono in grado di danneggiarli anche con il semplice contatto quindi bisogna muoversi con cautela quando lo spazio di manovra non sarà molto ampio.

SALTARE [pulsante B]

I personaggi possiedono una buona capacità di salto che consente loro di superare facilmente nemici ed ostacoli, tuttavia rimangono sempre vulnerabili 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.

I Robot possono anche rimbalzare sulle pareti mentre saltano, 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 i condotti verticali. Volendo, è anche consentito proseguire verso l'alto rimbalzando continuamente lungo la stessa parete. In questo caso, dopo aver spiccato il salto, bisogna avvicinarsi subito al muro per darsi nuovamente lo slancio. Più tempo si tiene premuto il tasto B, maggiore sarà l'altezza raggiunta dai personaggi con il salto.

SCATTARE [pulsante A]

I personaggi sono 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, i personaggi si abbasseranno leggermente in avanti ed alcuni attacchi nemici, che normalmente li avrebbero colpiti, passeranno sopra la loro testa senza danneggiarli.

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

I Robot sono 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, i personaggi lasceranno la presa raggiungendo rapidamente il pavimento. Saltando e premendo la direzione Su in corrispondenza di una scala, i Robot si aggrapperanno ad essa al volo.

SCIVOLARE [tenere premuta la direzione della parete]

I Robot possono 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, i personaggi si aggrapperanno 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, i Robot torneranno a cadere lungo la verticale mentre, premendo la direzione opposta, i personaggi si allontaneranno dalla parete.

SPARARE [pulsante Y]

I personaggi sono in grado di sparare un proiettile alla volta, perciò bisogna premere ripetutamente il tasto Y per eseguire una raffica di colpi. I Robot hanno la possibilità di aprire il fuoco da fermi, in movimento, mentre saltano o si lasciano cadere, oppure mentre scivolano lungo una parete, ma sempre e solo nella direzione verso cui sono rivolti. 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, i personaggi possiedono la capacità di accumulare energia dentro di loro per sparare un colpo più potente del normale. Tenendo premuto il pulsante Y, appariranno delle sfere luminose attorno ai Robot. Man mano che si accumula energia, esse cambieranno colore evidenziando i vari livelli di potenza del proiettile. Rilasciando il pulsante Y, i Robot spareranno 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.

#####

Eliminando i nemici potrà capitare che essi rilascino oggetti utili per ripristinare la vita o le munizioni dei 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 i personaggi facendo recuperare loro 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. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande, mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente eliminando i nemici.

I Globi Arancioni si trovano in:

Maverick Hunter Base	----- A1	A4		
Aerial Aircraft Carrier	-- B2	B4	B5 (x3)	B6
Armory	----- C3	C6		
Giant Dam	----- D3 (x2)	D9		
Power Control Center	----- E3 (x2)	E11 (x2)	E12	
Quarry	----- F5			
Safari Park	----- G1 (x2)	G2		
Shipyards	----- H1 (x2)	H7 (x2)	H10 (x2)	
Town of Ice	----- I2	I4	I6 (x2)	I8
Maverick Factory	----- L2 (x4)	L4 (x3)	L5 (x2)	
Laboratorio di Doppler 1	- M4	M6		
Laboratorio di Doppler 3	- P3			

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. Zero non può raccogliere le Sfere Azzurre. Nelle varie località sarà possibile trovare solo la versione grande, mentre quella piccola si può ottenere esclusivamente eliminando i nemici.

Le Sfere Azzurre si trovano in:

Aerial Aircraft Carrier	-- B5 (x2)	
Power Control Center	----- E11 (x2)	E12
Quarry	----- F2	
Shipyards	----- H10	
Maverick Factory	----- L2	
Laboratorio di Doppler 1	- M4	

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. Zero non può raccogliere le Vite Bonus.

Le Vite Bonus si trovano in:

Aerial Aircraft Carrier -- B5
Shipyard ----- H10 (x2)
Maverick Factory ----- L4

* CONSIGLI VARI *

[@3CV]

- Il gioco non prevede limiti di tempo perciò non fatevi prendere dalla fretta: esplorate con calma le località e recuperate oggetti utili in caso di necessità.
- Studiate bene le caratteristiche delle Armi: alcune possono colpire in verticale, altre sono in grado di attraversare ostacoli e così via. Usare l'Arma giusta al momento giusto renderà più semplice proseguire nel gioco.
- Quasi tutti i nemici si rigenerano continuamente tornando nelle zone già esplorate. Fate attenzione perciò a quando vi spostate e sfruttate questa caratteristica per ottenere da loro oggetti per ripristinare vita e munizioni.
- I personaggi muoiono istantaneamente cadendo in un burrone, venendo a contatto con le spine oppure schiacciati tra due elementi, perciò calibrate bene i salti tra una piattaforma ed un'altra.
- Perdendo tutte le vite, apparirà la password relativa alla vostra avventura e potrete continuarla subito ripartendo dalla schermata della mappa.
- Tenete sempre pronto il Super Colpo, in modo tale da utilizzarlo subito contro il primo nemico che incontrate. Per non sprecare proiettili inutilmente, caricate la tecnica con l'X-Buster e poi equipaggiate l'Arma desiderata. Prima di entrare nella stanza di un boss o di un mini boss, possibilmente fate in modo che sia già pronto il Super Colpo dell'arma a cui risultano deboli.
- Nella Schermata Armi è presente la voce "Exit" tra le munizioni. Selezionandola all'interno di un Livello già completato in passato, tornerete alla schermata per scegliere la località da visitare. Usate questa abilità per uscire dal Livello una volta che avrete raccolto l'oggetto ricercato.
- Se non rappresentano una minaccia immediata, evitate i nemici al posto di eliminarli. I personaggi non ottengono punti o esperienza nè si potenziano quando sconfiggono un avversario. Affrontate i nemici solo quando vi sono di ostacolo oppure quando avete bisogno di ricaricarvi.
- Prima di entrare nella sala finale, eliminate i vari nemici per recuperare vita e munizioni. Contro i boss di fine Livello non lanciatevi allo sbaraglio: esaminate prima i loro metodi di attacco ed i loro punti deboli, poi passate all'azione.
- Dopo aver subito un danno, i personaggi saranno invincibili per alcuni istanti. Sfruttate questo breve lasso di tempo per superare ostacoli pericolosi oppure per infliggere danni ai nemici.
- Così come i personaggi, anche i boss godranno di alcuni istanti di

.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 Potenziamento 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
- Acid Burst
- Frost Shield
- Gravity Well
- Parasitic Bomb
- Ray Splasher
- Spinning Blade
- Tornado Fang
- Triad Thunder
- Z-Sabre

Per ogni arma è presente il luogo dove ottenerla, il numero dei colpi presenti nel caricatore, il numero di tacche necessarie per eseguire il Super Colpo, il colore di 'X' una volta equipaggiata e la lista dei boss vulnerabili. Una volta ottenuto, il Potenziamento 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 <>

Kaiser Sigma
Mac
Mao the Giant

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 quattro livelli di caricamento, in ordine crescente di potenza offensiva: la cometa verde, l'onda azzurra, il Doppio Attacco ed il Colpo Combinato.

(caricamento blu)

La cometa verde è un proiettile allungato con una potenza offensiva una volta e mezzo superiore rispetto al proiettile iniziale.

(caricamento giallo)

L'onda azzurra è uno sparo di dimensioni maggiori ed è circa due volte più

potente dello sparo di base.

(caricamento porpora)

Una volta ottenuto il Potenziamento per il Cannone, sarà possibile eseguire il Doppio Attacco ed il Colpo Combinato. Il Doppio Attacco consiste in due globi che si avvitano su sè stessi e da una cometa verde. Il primo proiettile del Doppio Attacco viene scagliato non appena si rilascia il pulsante Y, mentre la cometa verde rimane a disposizione del Robot sino a quando non si preme nuovamente lo stesso tasto. I globi che si avvitano possiedono una potenza offensiva lievemente superiore all'onda azzurra.

(lampeggiamento rosso)

Se si carica ulteriormente questa tecnica, sarà possibile eseguire il Colpo Combinato. Rilasciando il pulsante Y e ripremendolo subito con il giusto tempismo, 'X' unirà i due colpi generando un grosso globo porpora seguito da quattro proiettili. Nel caso in cui si sbaglia ad eseguire questa tecnica, il Robot emetterà due globi che si avvitano su sè stessi ed un'onda azzurra. Così come per il Doppio Attacco, anche in questo caso la prima parte della tecnica verrà eseguita rilasciando il pulsante Y, mentre il secondo proiettile verrà scagliato soltanto premendo nuovamente lo stesso tasto. Con un po' di allenamento, è possibile utilizzare questa tecnica anche mentre si salta o si scivola lungo la parete. Il globo porpora possiede una potenza offensiva cinque volte più potente dello sparo di base.

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.

ACID BURST

Dove si trova -: sconfiggere Toxic Seahorse al termine della Giant Dam

Numero colpi --: 28

Super Colpo ---: 1

Colore Robot --: verde & giallo

<> Boss vulnerabili <>

Dr Doppler

Shurikein

Tunnel Rhino

'X' scaglia in avanti una sfera di acido. Colpendo un nemico, questi subirà direttamente danni dalla tecnica; se invece la sfera urta un ostacolo, essa si scinderà in quattro sfere più piccole, in grado sempre di ferire gli avversari. Premendo la direzione Su mentre si apre il fuoco, la sfera viene lanciata in verticale; facendo lo stesso con la direzione Giù, essa cade direttamente sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Non è molto utile poichè non infligge danni ingenti ai nemici ed è poco precisa. Usandola sottacqua non si ottiene alcun effetto poichè la sfera si dissolverà ancor prima di essere scagliata, consumando però munizioni. Non si possono sparare più di due sfere di acido alla volta.

Usando il Super Colpo dell'Acid Burst, 'X' scaglia due sfere di dimensioni maggiori che rimbalzano sul pavimento. A differenza dei proiettili semplici di questa arma, il Super Colpo non si divide in sfere più piccole dopo aver urtato un ostacolo bensì prosegue nel suo cammino eseguendo sino ad un massimo di cinque rimbalzi, se nel frattempo non colpisce alcun nemico. Anche questa

tecnica è inutilizzabile sottacqua.

FROST SHIELD

Dove si trova -: sconfiggere Blizzard Buffalo al termine della Town of Ice

Numero colpi --: 56

Super Colpo ---: 1,5

Colore Robot --: celeste & viola

<> Boss vulnerabili <>

Bit

Hotareeca

Rex-2000

Sigma

Toxic Seahorse

Volt Kurageil

Work Seeker-R

'X' genera una freccia di ghiaccio che rimane brevemente sul posto prima di lanciarsi in avanti. Colpendo un nemico oppure un ostacolo, il proiettile si frantuma e, dopo essere caduto sul pavimento, genera ai suoi lati tre spuntoni di ghiaccio in grado di ferire qualunque avversario ne venga a contatto.

Entro pochi secondi, il proiettile svanirà in ogni caso dallo schermo.

Questa tecnica non è molto rapida ma possiede una notevole potenza offensiva.

Usandola sottacqua, la freccia sarà di dimensioni maggiori, così come i tre spuntoni generati dopo il primo impatto. Non si possono sparare più di due frecce di ghiaccio alla volta.

Usando il Super Colpo del Frost Shield, 'X' genera sul suo cannone uno scudo appuntito. Questo blocco di ghiaccio è in grado di difendere il Robot da alcuni proiettili nemici inoltre danneggia gli avversari al solo contatto.

Dopo diversi secondi, lo scudo si sgancia in automatico, scivola sul pavimento e può ferire gli avversari. Eseguendo lo Scatto Aereo mentre è attiva la tecnica, questi andrà subito in frantumi. Generando lo scudo sottacqua invece, esso non potrà più nè proteggere 'X', nè danneggiare gli avversari. In questo caso il Robot produce un blocco congelato che risale in superficie e può essere usato come piattaforma. Non si può generare lo scudo se sullo schermo è presente una freccia di ghiaccio.

GRAVITY WELL

Dove si trova -: sconfiggere Gravity Beetle al termine dell'Aircraft Carrier

Numero colpi --: 56

Super Colpo ---: 0,5

Colore Robot --: porpora & marrone

<> Boss vulnerabili <>

Blast Hornet

'X' lancia in avanti un dispositivo in grado di generare un potente campo gravitazionale che distrugge tutti i nemici presenti sullo schermo. Al termine del suo utilizzo, il dispositivo tornerà dal Robot. Pur possedendo una potenza distruttiva enorme, questa tecnica non è molto utile poichè la maggior parte degli avversari è immune al campo gravitazionale e non subisce alcun danno da

esso. Non si può sparare più di un dispositivo alla volta.

Usando il Super Colpo del Gravity Well, 'X' scaglia in aria un dispositivo potenziato che attrae verso l'alto tutti i nemici presenti, eliminandoli così all'istante. Questa tecnica possiede le stesse caratteristiche del proiettile di base: enorme potenza distruttiva, grande raggio d'azione ma pochi nemici vulnerabili ad essa. La sua particolarità è che è in grado di sollevare anche alcune piattaforme, permettendo così al Robot di raggiungere zone segrete delle località. Se si viene colpiti mentre il Robot sta per scagliare la tecnica, essa verrà interrotta. Non si può utilizzare il Super Colpo se sullo schermo è ancora presente il dispositivo.

PARASITIC BOMB

Dove si trova -: sconfiggere Blast Hornet al termine dell'Armory

Numero colpi --: 56

Super Colpo ---: 0,5

Colore Robot --: giallo & verde

<> Boss vulnerabili <>

Blizzard Buffalo

Godkarmachine O Inary

Goliath Vile

Gravity Beetle

'X' scaglia orizzontalmente una mina che può avere tre effetti diversi, a seconda del nemico colpito. Nel primo caso, l'avversario colpito viene afferrato dalla mina, che brilla di verde, e scagliato contro un altro nemico nelle vicinanze, venendo distrutti entrambi. Se non fossero presenti ulteriori avversari, la mina esploderà automaticamente dopo diversi secondi, eliminando il bersaglio afferrato. Nel secondo caso, il nemico viene comunque intrappolato dalla tecnica, che stavolta brilla di rosso, ma non viene scagliato contro altri avversari, limitandosi ad esplodere dopo alcuni istanti. Infine, i nemici immuni a quest'arma subiranno lievi danni dalla mina, la quale esploderà al contatto. Questa tecnica è discretamente rapida ed è molto utile per farsi strada tra nemici deboli. Non si può sparare più di una mina alla volta.

Usando il Super Colpo della Parasitic Bomb, 'X' genera attorno a sé quattro mirini. Avvicinandosi ad un nemico, uno dei mirini si posizionerà in automatico su di esso ed il Robot gli scaglierà contro un'ape meccanica. Nel caso in cui siano presenti più avversari, i mirini si posizioneranno sempre su di essi ma 'X' potrà comunque scagliare una sola ape alla volta. A differenza degli altri Super Colpi, questa tecnica si attiva in automatico una volta raggiunto il caricamento porpora e termina solo quando si rilascia il pulsante Y.

RAY SPLASHER

Dove si trova -: sconfiggere Neon Tiger al termine del Safari Park

Numero colpi --: 392

Super Colpo ---: 1,25

Colore Robot --: arancione & giallo

<> Boss vulnerabili <>

Byte

Godkarmachine O Inary
Gravity Beetle
Kangaroo Vile
Press Disposer
Vile mk-2

'X' spara una raffica di sette colpi ad angolazioni differenti. Questa tecnica è molto rapida e possiede una discreta potenza offensiva. Il Ray Splasher non gode di particolari proprietà ed è molto utile per eliminare rapidamente i nemici deboli.

Usando il Super Colpo del Ray Splasher, 'X' scaglia in aria un globo che spara ventidue proiettili in tutte le direzioni. Questa tecnica è molto rapida ma poco precisa perchè non è possibile scegliere la direzione dei singoli colpi. Se si viene colpiti mentre il Robot sta per scagliare il globo, il Super Colpo verrà interrotto.

SPINNING BLADE

Dove si trova -: sconfiggere Crush Crawfish al termine della Shipyard
Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 1,5
Colore Robot --: rosso & grigio

<> Boss vulnerabili <>

Blast Hornet
Kangaroo Vile
Mosquitus
Neon Tiger
Sigma
Vile mk-2

'X' lancia frontalmente due yo-yo che si muovono per un breve tratto in avanti prima di curvare la loro traiettoria e tornare indietro, passando sopra e sotto il Robot. Questa tecnica è discretamente potente ma non molto rapida, inoltre è poco utile sulla media o lunga distanza poichè è difficile prendere la mira. Lo Spinning Blade mostra tutta la sua efficacia dalla brevissima distanza perchè è possibile colpire due volte un bersaglio con un solo attacco, in quanto ogni singolo proiettile è in grado di ferire il nemico. Non si può sparare più di una coppia di yo-yo alla volta.

Usando il Super Colpo dello Spinning Blade, 'X' genera davanti a sè un grosso yo-yo collegato al cannone tramite un cavo verde. Premendo le direzioni Giù o Su, è possibile far ruotare una volta lo yo-yo rispettivamente in senso orario od antiorario prima che questi ritorni nel cannone, svanendo. Se nessuna di queste due direzioni viene premuta, l'arma rimane tesa orizzontalmente per alcuni secondi, ma solo verso la direzione in cui è stata emessa all'inizio, prima di rientrare nel cannone. I nemici vengono danneggiati solo dallo yo-yo e non dal cavo. Nel caso in cui si colpisca un avversario in grado di resistere a questa tecnica, la fune si spezzerà e l'arma schizzerà via.

TORNADO FANG

Dove si trova -: sconfiggere Tunnel Rhino al termine della Quarry

Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 1,5
Colore Robot --: celeste & marrone

<> Boss vulnerabili <>

Byte
Goliath Vile
Press Disposer
Volt Catfish

'X' genera una trivella che rimane brevemente sul posto prima di lanciarsi in avanti. Colpendo un nemico, il proiettile gli causa danni gradualmente sino a quando la trivella non svanisce automaticamente dopo alcuni secondi. Premendo di nuovo il pulsante Y dopo aver scagliato il primo proiettile, altre due trivelle compariranno ai lati della prima e si comporteranno allo stesso modo. Questa tecnica è discretamente rapida ma non molto potente, inoltre alcuni nemici sono immuni e, provando a colpirli, la trivella verrà respinta. Grazie al Tornado Fang è possibile abbattere alcune pareti che bloccano l'accesso a zone segrete della località. Si possono scagliare al massimo tre trivelle alla volta.

Usando il Super Colpo del Tornado Fang, 'X' genera sul suo cannone una trivella fissa che causa danni ai nemici al solo contatto. Questa tecnica non è particolarmente utile o potente. Scivolando lungo una parete mentre è attivo il Super Colpo, il Robot rimarrà ancorato al muro senza muoversi sino a quando non si preme la direzione opposta oppure non si rilascia il pulsante Y oppure non si consumano tutte le munizioni di questa arma. Così come il proiettile semplice, anche il Super Colpo del Tornado Fang è in grado di abbattere alcune pareti e viene respinto dai nemici che ne sono immuni. A differenza degli altri Super Colpi, questa tecnica si attiva in automatico una volta raggiunto il caricamento porpora e termina solo quando si rilascia il pulsante Y.

TRIAD THUNDER

Dove si trova -: sconfiggere Volt Catfish al termine della Power Control Center
Numero colpi --: 56
Super Colpo ---: 1,5
Colore Robot --: viola & verde

<> Boss vulnerabili <>

Bit
Crush Crawfish
Hell Crusher
Hotareeca
Mosquitus
Rex-2000
Volt Kurageil
Work Seeker-R

'X' genera attorno a sé tre globi, disposti ai vertici di un triangolo, i quali si caricano di elettricità e la conducono tra di loro. Al termine della tecnica, da ogni globo viene scagliato un fulmine verso l'esterno. I nemici subiscono danni venendo a contatto con i globi, con l'elettricità oppure con i fulmini. Premendo più volte il pulsante Y mentre la tecnica è attiva, è possibile invertire la posizione dei globi sino ad un massimo di tre volte, consumando però munizioni. Se si colpisce un avversario resistente al Triad

Thunder, la tecnica viene interrotta e compaiono scintille che però non causano danni. Il numero delle scintille aumenta nel caso in cui il bersaglio viene colpito quando l'elettricità è già attiva. Questa tecnica è molto potente e bisogna utilizzarla essenzialmente per abbattere nemici nelle immediate vicinanze. Si può generare solo un trio di globi alla volta.

Usando il Super Colpo del Triad Thunder, 'X' colpisce il pavimento generando un terremoto che danneggia tutti i nemici a contatto con il suolo. Dopo alcuni istanti, si generano ai lati del Robot due sfere di energia, in grado di ferire gli avversari al contatto, che percorrono il perimetro della sezione. Il Super Colpo possiede un'enorme potenza distruttiva ma è inutile contro i nemici volanti. Questa tecnica è in grado anche di abbattere elementi dello sfondo che bloccano l'accesso a zone segrete della località.

Z-SABRE

Dove si trova -: Laboratorio di Doppler 2 - N3, condizione particolare
Numero colpi --: infiniti
Super Colpo ---: nessuno
Colore Robot --: blu & celeste

<> Boss vulnerabili <>
Tutti

La Z-Sabre è l'arma caratteristica di Zero e può essere utilizzata da 'X' nel caso in cui si soddisfino tre condizioni particolari durante l'avventura.

Per ottenere quest'arma bisogna:

- che Zero sia ancora in vita
- aver esplorato la Maverick Factory
- aver eliminato Vile mk-2 in questa località usando il Ray Splasher oppure lo Spinning Blade come colpo finale

Così facendo si potrà esplorare il Laboratorio di Doppler 2, anziché il Rifugio di Vile. Arrivati nella zona [N2], comandare Zero ed entrare in [N3] per affrontare il mini boss Mosquitus. Dopo averlo sconfitto, il nemico precipiterà sul Robot rosso, danneggiandolo gravemente, e quest'ultimo donerà ad 'X' la sua spada laser. Zero poi non sarà più utilizzabile per il resto dell'avventura.

Dopo averla ottenuta, la Z-Sabre diventa l'ultimo livello di caricamento dell'X-Buster (caricamento verde). Una volta scagliato il Doppio Attacco oppure il Colpo Combinato, premendo nuovamente il pulsante Y, il Robot lancerà frontalmente una lama verde di energia con la spada laser. Questa tecnica è molto rapida, è in grado di attraversare gli ostacoli e possiede una potenza offensiva incredibilmente elevata. Tutti i nemici del gioco, boss compresi, vengono eliminati subendo al massimo due colpi di questo attacco.

La Z-Sabre si può utilizzare sia mentre si cammina che mentre si è in aria. Le sfere di caricamento verdi vanno a sostituire il lampeggiamento rosso del Colpo Combinato ma quest'ultima tecnica rimane comunque disponibile prima di usare la Z-Sabre. Così come i vari attacchi dell'X-Buster, anche la spada laser possiede munizioni infinite. Se non si possiede il Potenziamento per il Cannone, usando la Z-Sabre viene eseguito solo il semplice fendente e non la lama di energia.

/-----\
| 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.

AERIAL AIRCRAFT CARRIER

Il Cuore è situato nella zona [B2] e per raccoglierlo bisogna aver completato l'Armory in precedenza. Giunti nel capannone, le casse metalliche non saranno più presenti: farsi strada tra i Notor Banger e gli Head Gunner-masspro sino ad arrivare ai piedi del condotto verticale a nord est. Da qui, usare lo Scatto e saltare verso sinistra, proseguendo sempre in questa direzione sino a trovare l'oggetto su una sporgenza a nord ovest.

ARMORY

L'oggetto è presente nella sezione [C9] e per raggiungerlo è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Arrivati in [C8], percorrere tutta la pista di atterraggio per raggiungere l'edificio viola sulla destra. Posizionarsi poco più a sinistra della sporgenza superiore, saltare ed usare lo Scatto Aereo verso l'alto. Rimbalzare subito lungo la parete per scalarla ed entrare così in [C9] dove è presente il Cuore sulla destra.

GIANT DAM

Il Cuore è situato nella zona [D3]. Giunti nel lungo condotto dove sono presenti gli scarichi delle fogne, proseguire verso l'alto, scalando infine la parete sinistra per arrivare in una rientranza dove sono presenti un Notor Banger ed il Cuore. Eliminare il nemico e raccogliere poi l'oggetto.

POWER CONTROL CENTER

L'oggetto è presente nella sezione [E5] e per raccoglierlo è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Una volta entrati nella località, salire sulla pedana mobile presente in [E4] e raggiungere la zona superiore [E5]. Qui fare attenzione alle spine sul soffitto e proseguire verso destra: il Cuore è situato proprio sul successivo pavimento. Usare lo Scatto Aereo per raggiungere la parete destra e scivolare con cautela lungo di essa per raccogliere l'oggetto, senza venire a contatto con le spine.

QUARRY

Il Cuore è situato nella zona [F3] e per raccoglierlo è necessario possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone. Una volta entrati nella sezione, usare il Super Colpo di quest'arma per spezzare le funi e far cadere il masso sulle spine. In questo modo è possibile sfruttare la roccia come pedana ed utilizzarla per raggiungere il Cuore presente sulla sporgenza.

SAFARI PARK

L'oggetto è presente nella sezione [G8]. Prima di accedere alla zona del boss, posizionarsi sul secondo pendio dal basso, usare lo Scatto e saltare verso destra per raggiungere la parete est della sezione. Scalare il muro ed in cima ad esso sarà presente il Cuore.

SHIPYARD

Il Cuore è situato nella zona segreta [H4] e per raggiungerlo è necessario possedere una Ride Armor qualsiasi, tranne Frog. Una volta iniziato il Livello, recarsi nella zona di sud ovest dove è presente la postazione Ride Armor e salire a bordo di un veicolo, possibilmente Hawk per via delle sue capacità di volo. Proseguire verso destra sino a giungere in [H3], dove un Hamma Hamma cadrà dall'alto, sfondando tutte le travi orizzontali. Combinando lo Scatto ed il salto del veicolo, raggiungere la piccola sporgenza lungo la parete destra e da qui lasciarsi cadere gradualmente, passando da una piccola sporgenza all'altra. Giunti sulla terza dall'alto, usare l'attacco della Ride Armor per distruggere la parete di destra ed accedere così alla zona segreta [H4]. Al suo interno sarà presente il Cuore.

TOWN OF ICE

L'oggetto è presente nella sezione segreta [I3] e per raggiungerlo è necessario possedere il Tornado Fang oppure la Ride Armor "Chimera" o "Kangaroo". Arrivati in [I2], subito sulla sinistra è presente la postazione Ride Armor. Avanzare verso est per trovare alcuni blocchi di ghiaccio impilati l'uno sull'altro. Usare l'attacco della Ride Armor oppure il Tornado Fang per distruggerli ed entrare così in [I3]. Al suo interno il Cuore sarà presente oltre il pavimento di spine.

/-----\
| 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'. Zero invece non può utilizzare questi contenitori.

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 risulteranno inizialmente vuoti.

SUB TANK - POWER CONTROL CENTER

Il contenitore è situato nella zona [E11] e per raggiungerlo è necessaria una Ride Armor qualsiasi. Giunti in [E10], scalare la prima parete sulla destra, dove è presente una scintilla mobile e raggiungere la parte superiore per trovare sulla sinistra una postazione Ride Armor. Salire a bordo di un veicolo e lasciarsi cadere lungo il condotto da dove si è arrivati. Il peso della Ride Armor sfonderà il pavimento sottostante, consentendo l'accesso alla zona segreta [E11]. Al suo interno eliminare i Crablaster e raccogliere il Sub Tank presente sulla sinistra.

SUB TANK - QUARRY

Il Sub Tank si trova nella sezione [F2]. Recarsi nella zona più a nord est per trovare il contenitore su una sporgenza, proprio sopra al condotto

presidiato dai Wall Cancer. Usare lo Scatto e saltare verso destra per raggiungere la sporgenza e raccogliere il Sub Tank.

SUB TANK - SAFARI PARK

Il contenitore è situato nella zona [G1]. Una volta iniziato il Livello, recarsi sulla pedana sospesa di destra ed eliminare l'Hamma Hamma. Non attaccare il Tombort che vola nelle vicinanze bensì aspettare che si abbassi per poi saltarvi sopra. Così facendo sarà possibile rimanere sul dorso del nemico senza subire danni dal contatto. Quando il Tombort si sarà avvicinato alla parete destra, salire sulla sporgenza e raccogliere il Sub Tank.

SUB TANK - TOWN OF ICE

Il Sub Tank si trova nella sezione [I8] e per raggiungerlo è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Giunti in questa zona esterna, il contenitore si troverà su una sporgenza in cima alla parete presente subito sulla sinistra. Posizionarsi sul secondo gradino di destra e saltare in direzione del muro. Mentre si è ancora in aria, usare lo Scatto Aereo verso l'alto e rimbalzare subito sulla sporgenza per salirvi sopra ed ottenere così 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
 - Potenziamento per la Corazza
 - Potenziamento per le Gambe
 - Potenziamento per il Cannone

POTENZIAMENTO PER L'ELMO

Questa miglioria permette ad 'X' di conoscere la posizione dei vari oggetti da raccogliere solo all'interno degli otto Livelli dei Maverick. Dalla schermata delle località, selezionando un Livello, apparirà la lista di oggetti presenti: i nomi in grigio sono quelli già ottenuti, quelli in rosa indicano gli oggetti ancora da raccogliere, i vari "???" corrispondono ai Chip. Una volta iniziato il Livello, dall'elmo del Robot viene proiettata per alcuni secondi la mappa della località e la posizione degli oggetti da raccogliere è indicata da puntini rossi luminosi. Una volta scomparsa, bisogna necessariamente uscire e rientrare nella località per visualizzare nuovamente la mappa.

La capsula è situata nel Quarry - F7 e per raggiungerla è necessario possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone. Giunti in [F6] superare la zona dove sono presenti i massi che rotolano sino a trovarne uno in alto a sinistra, legato al soffitto. Usare il Super Colpo del Triad

Thunder per spezzare le funi e liberare il passaggio, entrando così in [F7]. Scalare il condotto per trovare la capsula nella zona esterna.

POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA

Questa miglioria incrementa la capacità difensiva di 'X', riducendo tutti i danni subiti dal Robot. Dopo essere stati colpiti, attorno al Robot verrà generata per cinque secondi una barriera difensiva che ridurrà ulteriormente i danni ricevuti durante questo lasso di tempo. Questo campo protettivo svanisce dopo essere stati colpiti mentre è attivo, oppure automaticamente al termine dei cinque secondi.

La capsula è situata nel Power Control Center - E7 e per raggiungerla è necessario possedere il Gravity Well ed il Potenziamento per il Cannone. Una volta entrati nella località, recarsi in [E6] e salire sulla pedana mobile per raggiungere la zona superiore [E7]. Qui fare attenzione alle spine sul soffitto e proseguire verso sinistra. Nella sezione è presente un blocco con un pannello verde. Posizionarsi su di esso ed utilizzare il Super Colpo del Gravity Well per far levitare il blocco e raggiungere così la zona segreta superiore dove è presente la capsula.

POTENZIAMENTO PER LE GAMBE

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di eseguire un breve scatto orizzontale o verticale 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, inoltre 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, solo quando viene eseguito in orizzontale, è possibile aprire il fuoco ed eseguire il Super Colpo. Assieme al Potenziamento per il Cannone, questa miglioria permette ad 'X' di muoversi più velocemente lungo le scale.

La capsula è situata nella Town of Ice - I9. Giunti nella zona esterna [I8], posizionarsi sull'ultima pedana in alto a destra, usare lo Scatto e saltare verso est. Se fatto correttamente, sarà possibile rimbalsare sulla sporgenza della parete orientale ed entrare nella sezione [I9] dove è presente la capsula.

POTENZIAMENTO PER IL CANNONE

Dopo averlo ottenuto, 'X' sarà in grado di utilizzare il Super Colpo con tutte le armi, l'X-Buster otterrà due livelli di caricamento aggiuntivi per questa tecnica ed inoltre le varie armi consumeranno metà munizioni del normale. Assieme al Potenziamento per le Gambe, questa miglioria permette ad 'X' di muoversi più velocemente lungo le scale.

La capsula è situata nel Safari Park - G3 e per raggiungerla è necessario possedere il Tornado Fang ed il Potenziamento per le Gambe. Giunti in [G2], percorrere il corridoio superiore e, prima di scendere le scale, si noterà sulla destra una parete con diverse crepe. Abatterla con il Tornado Fang per liberare l'accesso alla zona segreta [G3]. Al suo interno, saltare subito verso est per oltrepassare le spine ed usare poi lo Scatto Aereo verso l'alto per salire sulla sporgenza e raggiungere così la capsula.

/-----\
| CHIP |
\-----/

[@4CH]

I Chip migliorano le prestazioni ottenute dai Potenziamenti in maniera permanente, senza alcun costo in termini di vita o munizioni. Per ottenerli bisognerà prima aver raccolto il Potenziamento rispettivo, poi entrare in speciali capsule porpora situate in zone segrete dei Livelli. Una volta montato un Chip, la rispettiva capsula non apparirà più rivisitando nuovamente il Livello in cui è presente. A differenza dei Potenziamenti fisici, che sono tutti collezionabili, è possibile raccogliere un solo Chip durante l'avventura e perciò bisogna scegliere bene quale ottenere a seconda del proprio metodo di gioco.

I Chip sono:

- Chip Energetico
- Chip per la Corazza
- Chip per le Gambe
- Chip per il Cannone (Hyper Cannon)
- Chip Dorato

CHIP ENERGETICO

Questo Chip permette ad 'X' di ripristinare gradualmente la barra di vita rimanendo completamente immobile. Ogni tre secondi viene recuperata una tacca di energia. Questa abilità consente al Robot anche di ricaricare i Sub Tank in suo possesso ma non funziona quando si è a bordo di una Ride Armor, nè permette di ripristinare l'energia dei veicoli.

La capsula è situata nell'Armory - C4 e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per l'Elmo, il Potenziamento per le Gambe ed una Ride Armor qualsiasi, ad esclusione di Frog. Giunti all'inizio di [C3], usare lo Scatto Aereo verso l'alto per entrare nel condotto dove in cima è presente la postazione Ride Armor. È consigliato selezionare Hawk per via delle sue capacità di volo. Tornare nel corridoio, usare lo Scatto del veicolo e spiccare un salto dal bordo destro del pavimento, per coprire la maggiore distanza possibile. Così facendo, raggiungere la parte destra della stanza e fare attenzione alle spine presenti sul muro. Se è necessario, si può abbandonare in volo la Ride Armor per evitarle e raggiungere la zona superiore. Superare il gradino per entrare in [C4] e trovare infine la capsula.

CHIP PER LA CORAZZA

Questa miglioria incrementa maggiormente la capacità difensiva della barriera di 'X', riducendo ancora di più tutti i danni subiti dal Robot. Lo scudo energetico generato dal Chip rimarrà attivo per tutta la durata dei cinque secondi, indipendentemente dal numero di colpi subiti da 'X' durante questo lasso di tempo.

Il Chip è situato nella Shipyard - H5 e per ottenerlo è necessario possedere il Potenziamento per la Corazza ed una Ride Armor qualsiasi. Una volta iniziato il Livello, recarsi nella zona di sud ovest dove è presente la postazione Ride Armor e salire a bordo di un veicolo. Proseguire verso destra e raggiungere la zona [H3] dove l'Hamma Hamma cade dall'alto, sfondando le travi orizzontali. Dopo averlo eliminato, avanzare verso est e scendere attraverso l'apertura nel pavimento. Arrivati nella zona inferiore [H5], usare l'attacco della Ride Armor per abbattere il blocco sulla sinistra. Scendere dal veicolo ed andare verso ovest per trovare la capsula.

CHIP PER LE GAMBE

Questo Chip permette ad 'X' di eseguire due Scatti Aerei consecutivamente, anche in direzioni diverse. Tramite questa abilità è consentito inoltre utilizzare uno Scatto Aereo dopo aver seguito il Super Rimbalzo oppure dopo aver usato lo Scatto prima di compiere un semplice salto.

Il Chip è situato in Giant Dam - D7 e per ottenerla bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe e la Ride Armor "Frog". Salire a bordo del veicolo presso la postazione situata in [D5] e raggiungere la zona sottomarina. Una volta entrati in [D6], usando l'esoscheletro proseguire verso destra, salendo sulla piattaforma più alta tra le due presenti. Arrivati al termine del percorso, usare i missili della Frog per distruggere le eliche presenti sulla parete ed arrestare così la corrente marina. Scendere dal veicolo e scalare la parete per arrivare in superficie, giungendo così in [D7]. Superare il muro sulla destra per trovare la capsula del Chip.

CHIP PER IL CANNONE

Questo Chip aggiunge una tecnica speciale alle armi già a disposizione del Robot: l'Hyper Cannon. Grazie ad esso, 'X' può scagliare ripetutamente i Super Colpi dell'X-Buster, il Colpo Combinato o la Z-Sabre senza dover caricare ogni volta il singolo attacco bensì premendo direttamente il pulsante Y.

Questa tecnica, così come le varie armi, possiede una propria barra ma in questo caso la si potrà riempire solamente subendo danni dai nemici. L'Hyper Cannon è utilizzabile solo quando la barra è completamente piena: una volta selezionato e dopo aver aperto il fuoco almeno una volta, è meglio esaurire tutte le munizioni di quest'arma prima di equipaggiarne un'altra. Non facendolo, bisognerà prima ricaricare tutta la barra per poter usare nuovamente l'Hyper Cannon.

Il Chip è situato nell'Aerial Aircraft Carrier - B7 e per raggiungerlo è necessario possedere il Potenziamento per il Cannone ed una Ride Armor qualsiasi, ad esclusione di Frog. Utilizzare la postazione presente in [B6] e salire a bordo di un veicolo, possibilmente Hawk per via delle sue capacità di volo. Seguire il percorso, facendo attenzione al pavimento che crolla e raggiungere la base del condotto. Combinando lo Scatto ed il Salto del veicolo, passare da una sporgenza all'altra per proseguire verso l'alto. Percorrere il corridoio verso destra ed usare l'attacco della Ride Armor per abbattere la parete a sud est, entrando così in [B7]. Superare il pavimento di spine ed abbandonare il veicolo per oltrepassare il muro e trovare infine la capsula.

CHIP DORATO

Questo Chip dona tutte le abilità degli altri Chip, oltre a rendere dorato il Robot. Questo è il potenziamento supremo e consente quindi ad 'X' di:

- ricaricare gradualmente la sua barra di vita rimanendo immobile
- eseguire due volte consecutivamente uno Scatto Aereo
- subire danni ancora minori quando è attiva la barriera
- utilizzare l'Hyper Cannon

La capsula del Chip Dorato è situata nel Laboratorio di Doppler 1 - M8 e compare solo dopo aver raccolto tutte le Armi, tutti i Cuori, tutti i Sub Tank, tutti gli altri Potenziamenti fisici, inoltre non bisogna aver ottenuto alcun Chip e si deve possedere la barra di vita completamente piena.

Giunti all'inizio di [M7], scendere attraverso la prima apertura nel pavimento e lasciarsi scivolare lungo il muro sinistro sino a trovare un ingresso segreto che conduce a [M8] dove è presente la capsula.

/-----\
| RIDE ARMOR |
\-----/

[@4RR]

Le Ride Armor sono dei grandi esoscheletri meccanici utili per distruggere ostacoli lungo il percorso o per avanzare rapidamente. Per utilizzare questi veicoli bisogna prima aver raccolto la rispettiva icona, poi posizionarsi su una postazione Ride Armor, una grossa base gialla con una "x grigia", ed infine scegliere quale veicolo utilizzare tra quelli a disposizione. Le Ride Armor si potranno utilizzare solo dopo aver recuperato il modello "Chimera".

I comandi per muovere gli esoscheletri sono:

Destra / Sinistra -: avanzare verso destra o sinistra
Pulsante B -----: Salto
Pulsante Y -----: Attacco
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 sullo schermo apparirà la barra di vita della Ride Armor che si svuoterà man mano che verrà colpita. Mentre si è a bordo del veicolo, è consentito raccogliere oggetti curativi e subirne l'effetto. Dopo aver abbandonato o distrutto un esoscheletro, è sempre possibile tornare alla postazione Ride Armor ed utilizzarne un altro.

Le varie postazioni Ride Armor si trovano in:

Aerial Aircraft Carrier -- B6
Armory ----- C3
Giant Dam ----- D5
Power Control Center ----- E10
Safari Park ----- G5
Shipyards ----- H1
Town of Ice ----- I2
Laboratorio di Doppler 1 - M6
Laboratorio di Doppler 2 - N2
Rifugio di Vile ----- O2

Esistono quattro modelli di Ride Armor:

- Ride Armor "Chimera"
- Ride Armor "Frog"
- Ride Armor "Hawk"
- Ride Armor "Kangaroo"

RIDE ARMOR "CHIMERA" (:N:)

Questo veicolo blu di forma umanoide è un esoscheletro base, senza alcuna particolare abilità. Il suo attacco consiste in un pugno in avanti che copre una distanza ridotta. A differenza delle altre Ride Armor, la Chimera non verrà recuperata sotto forma di icona bensì direttamente come esoscheletro.

La Ride Armor è situata nell'Armory - C7 e per recuperarla bisogna possedere il Tornado Fang. Arrivati in [C6], superare tutti gli edifici ed entrare in

quello più a destra dall'apertura ai piedi della parete. Al suo interno, usare il Tornado Fang per abbattere il muro di sinistra ed entrare così in [C7]. Proseguire verso ovest, distruggendo sempre con quell'arma tutte le pareti e le casse sino a trovare un'apertura nel pavimento. Scendere al suo interno ed entrare nel salone dove è presente la Ride Armor imprigionata da un dispositivo. Distruggerlo, salire a bordo del veicolo ed infine utilizzare la pedana mobile sulla sinistra per tornare in superficie assieme alla Ride Armor Chimera.

RIDE ARMOR "FROG" (:F:)

Questo veicolo verde è designato principalmente per l'esplorazione subacquea e possiede delle capacità uniche che lo distinguono da tutte le altre Ride Armor. La Frog non è in grado di camminare bensì avanza compiendo brevi salti nè può usare lo Scatto, sostituito da un balzo che raggiunge un'altezza maggiore. Il suo attacco consiste in una coppia di missili che, se usati sottacqua, inseguono automaticamente il nemico. Aprendo il fuoco sulla terraferma invece, i proiettili avanzeranno per un breve tratto prima di cadere sul pavimento, mantenendo però la loro potenza distruttiva. L'esoscheletro inoltre è l'unico tra quelli disponibili in grado di muoversi liberamente sottacqua: tutti gli altri rimarranno immobili e subiranno gradualmente danni una volta immersi.

Questa Ride Armor si trova nell'Aerial Aircraft Carrier - B4 e per ottenerla bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe. Giunti in questa zona esterna, l'icona si troverà su una sporgenza in cima all'impalcatura presente subito sulla sinistra. Scalare la struttura e poi saltare verso est, in modo tale da arrivare oltre la sporgenza. Mentre si è ancora in aria, usare lo Scatto Aereo verso l'alto e rimbalzare subito sulla sporgenza per salirvi sopra ed ottenere così l'icona.

RIDE ARMOR "HAWK" (:H:)

Questo veicolo azzurro ha la caratteristica di raggiungere altezze elevate e di rimanere maggiormente in aria tenendo premuto il pulsante B. Grazie a queste abilità, è possibile aumentare la distanza coperta saltando e ciò è molto utile per superare ostacoli e raggiungere zone segrete. Il suo attacco consiste in una coppia di missili sparati in orizzontale.

L'esoscheletro è situato nella Shipyard - H2 e per recuperarlo bisogna possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone. Una volta iniziato il Livello, raggiungere la base delle gru e posizionarsi poco più a destra della gru centrale. Usare il Super Colpo del Triad Thunder per distruggere una parte del pavimento e liberare così l'accesso per la zona segreta [H2]. Al suo interno sarà presente l'icona della Ride Armor sulla destra.

RIDE ARMOR "KANGAROO" (:K:)

Questo veicolo rosso è una versione potenziata della Chimera. Al posto dei pugni, la Kangaroo possiede degli spuntoni su entrambe le braccia. Tenendo premuto il pulsante Y, le trivelle del veicolo inizieranno a ruotare e, rilasciando il tasto, la Ride Armor ne estenderà una in avanti per alcuni istanti, danneggiando così tutti i nemici che ne vengono a contatto.

L'esoscheletro si trova nella Giant Dam - D7 e per ottenerla bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe e la Ride Armor "Frog". Salire a bordo del veicolo presso la postazione situata in [D5] e raggiungere la zona sottomarina. Una volta entrati in [D6] si verrà attaccati dalle Mine Tortoise. Se possibile, è consigliato non eliminarle, in modo tale da rendere

più semplice il recupero dell'oggetto. Usando l'esoscheletro, andare verso destra, salendo sulla piattaforma più alta tra le due presenti. Arrivati al termine del percorso, usare i missili della Frog per distruggere le eliche presenti sulla parete ed arrestare così la corrente marina.

Scendere dal veicolo e scalare la parete per tornare in superficie, giungendo così in [D7]. Ora bisognerà attraversare il mare verso sinistra. Premendo continuamente il pulsante del Salto mentre ci si trova a pelo d'acqua, 'X' potrà rimanere a galla senza affondare. A seconda di dove e quante Mine Tortoise sono state eliminate in precedenza, in superficie saranno presenti i loro gusci acuminati che potranno ferire il Robot al contatto e farlo affondare. Per questo motivo era consigliato in precedenza di non sconfiggerle. Saltando sul pelo dell'acqua ed aiutandosi con lo Scatto Aereo per oltrepassare gli eventuali gusci, proseguire verso sinistra sino a trovare la sporgenza dove è presente l'icona. Usare lo Scatto Aereo verso l'alto per raggiungerla ed ottenere così il nuovo veicolo.

/-----\
| ZERO | [4ZR]
\-----/

Oltre a comandare 'X', è possibile anche utilizzare Zero durante l'avventura. Per farlo bisogna accedere alla Schermata Armi, premere il pulsante R per far scorrere la parte sinistra del menù e spingere Start per cambiare personaggio. Usando lo stesso procedimento si può tornare a comandare 'X'.

Zero possiede tutte le abilità di base di 'X', le quali vengono eseguite nello stesso modo:

- muoversi
- saltare
- scattare
- scivolare lungo le pareti
- rimbalzare lungo le pareti ed eseguire il Super Rimbalzo
- aprire il fuoco
- usare il Super Colpo
- usare l'Exit dalla Schermata Armi

Considerazioni varie sull'uso del Robot rosso:

- Zero possiede sin da subito 28 punti vita ma non ottiene nuove abilità o armi durante l'avventura.
- Zero non può raccogliere i Potenzamenti di 'X', non può utilizzare i Sub Tank nè accumulare punti vita al loro interno, inoltre non può salire a bordo delle Ride Armor.
- Zero può curarsi con i Globi Arancioni mentre non può raccogliere nè le Sfere Azzurre nè le Vite Bonus.
- Zero può utilizzare sin da subito il Doppio Attacco e la Z-Sabre. Al contrario di ciò che succede con 'X', usando quest'ultima con Zero, viene eseguito un semplice fendente senza il rilascio della lama di energia. Pur avendo questa limitazione, la tecnica mantiene la sua elevata potenza distruttiva.
- Zero possiede una sola vita e, una volta persa, il Robot rosso si

teletrasporterà presso il laboratorio del Dr Cain e non sarà più utilizzabile per tutto il resto dell'avventura. In seguito si ricomincerà il Livello dall'inizio comandando 'X'.

- Zero può essere evocato solo una volta durante ogni Livello e non può affrontare boss o mini boss: provando ad entrare nelle loro stanze, 'X' tornerà automaticamente sul campo di battaglia. Gli unici mini boss che il Robot rosso può affrontare sono Mac (presso la Maverick Hunter Base) e Mosquitus (presso il Laboratorio di Doppler 2).

In generale, Zero è molto più forte di 'X' all'inizio del gioco ma, man mano che si raccolgono migliorie per il Robot blu, la distanza che separa i due si assottiglia sempre di più e alla fine 'X' risulta molto più potente del suo compagno.

A ciò si aggiunge il fatto che Zero si può comandare solo una volta per ogni Livello e la durata del suo utilizzo è molto limitata in quanto egli non può accedere alle stanze dei boss e mini boss, riducendo ulteriormente l'esperienza di gioco. Queste stanze inoltre sono situate a metà e alla fine delle località e quindi si potrà controllare Zero per un periodo di tempo abbastanza breve.

In conclusione, la presenza di Zero come personaggio attivo serve quasi esclusivamente per far ottenere ad 'X' la Z-Sabre.

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

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

NESSUN POTENZIAMENTO NECESSARIO

- .tutte le Armi
- .Cuore ---- Giant Dam
- .Cuore ---- Safari Park
- .Potenziamento Gambe
- .Sub Tank - Quarry
- .Sub Tank - Safari Park

PARASITIC BOMB

- .Cuore ---- Aerial Aircraft Carrier

TORNADO FANG

- .Ride Armor "Chimera"

TORNADO FANG (oppure RIDE ARMOR CHIMERA o KANGAROO)

- .Cuore ---- Town of Ice

POTENZIAMENTO GAMBE

- .Cuore ---- Armory
- .Cuore ---- Power Control Center
- .Ride Armor "Frog"
- .Sub Tank - Town of Ice

POTENZIAMENTO GAMBE + TORNADO FANG

.Sparare	[Shot]
.Saltare	[Jump]
.Scatto	[Dash]
.Arma precedente	[Select_L]
.Arma successiva	[Select_R]
.Schermata Armi	[Menu]
.cambiare le impostazioni dell'audio	["Sound Mode"]
.scegliere tra Stereo e Monaural	
.tornare al menu iniziale	[Exit]

--- TUTTI I RIFERIMENTI GEOGRAFICI DEL GIOCO SI BASANO SULLA SEZIONE 8 ---

```
=====
PROLOGO: Maverick Hunter Base                                     [05MB]
=====
```

"Nell'anno 21XX, tutti i Maverick sono stati neutralizzati grazie agli sforzi del Dr Doppler, uno studioso dei Reploid. Usando il suo Neuro Computer, lo scienziato è stato in grado di eliminare ogni malfunzionamento negli automi ed ha evitato che potessero impazzire in futuro. Molti dei più avanzati Reploid si sono riuniti attorno al loro mentore ed hanno fondato la città di 'Dopple Town', una perfetta comunità utopica. Sotto la guida del Dr Doppler, il mondo sembra essere entrato in una nuova età dell'oro... ma dopo pochi mesi...

I Maverick, che si pensava fossero stati neutralizzati dal Neuro Computer, sono ricomparsi ed hanno iniziato una rivolta... Al Quartier Generale dei Maverick Hunter, tutti i dati indicano che il Dr Doppler è la mente dietro l'invasione. X e Zero ricevono l'ordine di distruggere i Maverick e di assicurare il Dottor Doppler alla giustizia."

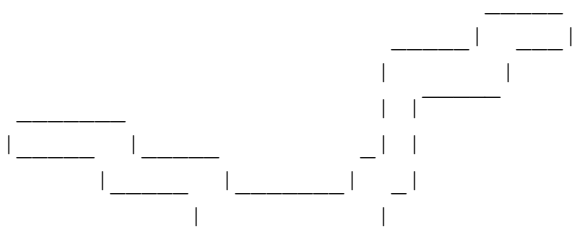
NEMICI

Caterkiller
Earth Commander
Ganseki Carrier
Head Gunner-customer
Mac
Notor Banger
(boss) Maoh the Giant

OGGETTI

Globo Arancione x2

MAPPA



|| La base dei Maverick Hunter viene attaccata da grossi insetti meccanici.
|| 'X' e Zero si lanciano contro gli assalitori, riuscendo ad abbatte uno.
|| Tuttavia i nemici sono penetrati nell'edificio: il Robot rosso si occuperà
|| di quelli nella zona esterna, lasciando ad 'X' il compito di eliminare gli

|| assalitori all'interno della base.

A1 Una volta che Zero si sarà teletrasportato, avrà inizio l'avventura.

Entrate nell'edificio ed i primi avversari che incontrerete saranno i Notor Banger: aprite il fuoco dalla distanza subito dopo che i nemici hanno terminato il loro attacco, in modo tale da eliminarli senza difficoltà. Sulla parete a destra invece è presente un Caterkiller ed un GLOBO ARANCIONE: i suoi proiettili si muovono in diagonale e tornano indietro come se fossero boomerang. Attendete che il nemico apra il fuoco, in modo tale che abbassi il suo campo di energia, ed eliminatelo con il Super Colpo. Infine scendete le scale.

A2 Giunti nella sezione successiva, rimanete il più possibile vicino alla

parete destra per schivare l'attacco del Caterkiller. Il nemico poi avanzerà verso l'alto e potrete eliminarlo prima che passi nuovamente all'offensiva. Sconfiggete poi il Notor Banger più in basso e proseguite verso est. Ignorate il nemico sulla parete e fatevi strada tra i vari Notor Banger sino a raggiungere le scale successive.

A3 Entrati nella zona inferiore, avanzate sino ad incontrare un automa viola.

|| 'X' trova Mac, un altro Maverick Hunter, all'interno della base. Il compagno || ha abbandonato l'esercito ed ora è passato dalla parte del Dr Doppler. || Come dimostrazione del suo tradimento, Mac imprigiona 'X' e lo fa portare || via da un automa, prima di teletrasportarsi altrove. Dopo pochi istanti, || una parte del soffitto cede e Zero appare in scena.

Ora comanderete il Robot rosso. Fate attenzioni ai pezzi di soffitto che crollano perchè potranno danneggiarvi: usate lo Scatto per evitarli. Più avanti troverete un Earth Commander: questo nemico vola in verticale, ruotando attorno a voi nel caso vi avviciniate. Colpitelo dalla distanza e, una volta distrutto, può capitare che si rompa solo l'involucro esterno e che il nucleo del nemico rotoli sul pavimento per poi esplodere entro pochi istanti, perciò siate sempre pronti ad evitarlo.

Proseguite verso destra per affrontare un Head Gunner-customer. Questo automa può attaccarvi con Missili e Granate: oltrepassatelo saltando e colpitelo alle spalle poichè esso non è in grado di voltarsi. Arrivate al termine del percorso e salite le scale.

A4 Nella sezione superiore raccogliete il GLOBO ARANCIONE ai piedi della

parete e preparatevi alla scalata. Mentre proseguite verso nord, cadranno delle sfere chiodate che rimbalzeranno lungo i muri. Usate subito il Super Rimbalzo per iniziare la scalata dalla parete sinistra e, dopo la caduta di una sfera chiodata, eseguite nuovamente la tecnica per passare all'altro muro. Alternatevi quindi tra le due pareti dopo ogni caduta di sfere e così facendo raggiungerete la cima della zona senza aver subito danni. Qui troverete alcuni Ganseki Carrier che continueranno a rilasciare sfere chiodate. Ignorateli ed entrate nella stanza sulla destra. Prima di accedere, caricate la Z-Sabre.

A5 All'interno della camera affronterete Mac. Le tecniche del mini boss

non causano gravi danni e Mac possiede una bassa quantità di vita, perciò potete lanciaarvi completamente all'attacco senza curarvi troppo delle

ferite ricevute. Usate le due onde azzurre su Mac e poi colpitelo con la spada laser. Una volta fatto, il nemico risulterà sconfitto. Distruggete poi l'automa per liberare il Robot blu.

|| Nonostante la prigionia, 'X' sta bene. Zero controllerà nuovamente la base
|| alla ricerca di nemici, lasciando il Robot blu da solo.

Ora tornerete a comandare 'X'.

A6 Entrate nell'ultima zona e scalate la parete per incontrare il primo boss.

*** MAOH THE GIANT ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Pot/Chp
*X-Buster	16	11	8	.	Contatto	-	.
Acid Burst	Maglio	1	.
Frost Shield			
Gravity Well			
Parasitic Bomb			
Ray Splasher			
Spinning Blade			
Tornado Fang			
Triad Thunder			

ATTACCHI

. Colpo di maglio

Maoh the Giant scaglia verso il basso i magli che possiede alle estremità delle braccia. Questa tecnica è abbastanza rapida, copre una discreta area e distrugge gradualmente il pavimento. Per schivarla bisogna allontanarsi subito dal punto d'impatto.

Maoh the Giant è un grosso robot volante armato di magli. Si muove lentamente e non è molto aggressivo. Il boss non causa danni al contatto ed il suo unico punto vulnerabile è la testa. Caricate il Super Colpo ed usatelo contro il nemico, schivando i suoi magli. Maoh the Giant attacca con una frequenza molto bassa perciò avrete il tempo di attaccarlo ripetutamente tra un colpo di maglio ed un altro.

|| Zero compare al termine della battaglia: l'attacco è stato respinto ma è
|| meglio controllare nuovamente la base nel caso in cui alcuni nemici fossero
|| ancora in giro. I due Robot infine si teletrasportano via.

=====
Intermezzo

[@5MZ]
=====

Ora apparirà la schermata generale delle località:

1.	2.	3.	4.
Armory	Town of Ice	A.Aircraft Carrier	Giant Dam
*Blast Hornet	*Blizzard Buffalo	*Gravity Beetle	*Toxic Seahorse

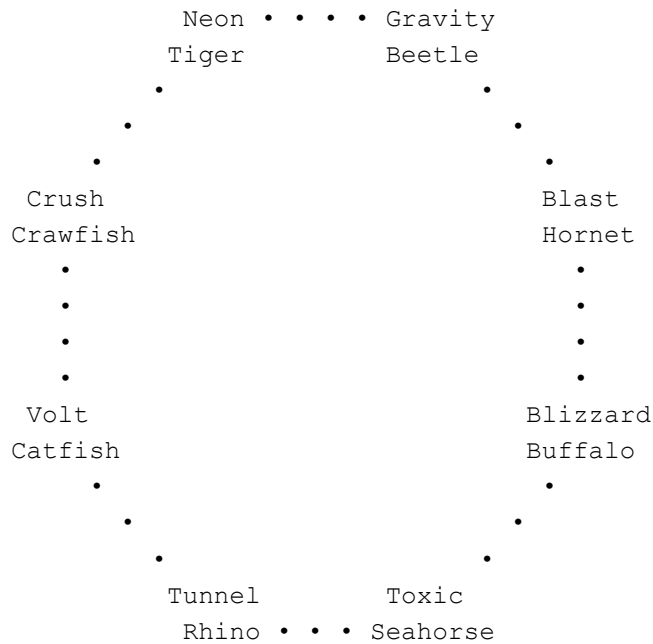
	(8)		(7)
		(4)	



- | | | | |
|------------------|-----------------|---------------|-------------|
| 5. | 6. | 7. | 8. |
| P.Control Center | Shipyard | Quarry | Safari Park |
| *Volt Catfish | *Crush Crawfish | *Tunnel Rhino | *Neon Tiger |

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.

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. Gravity Beetle è vulnerabile al Ray Splasher, ricevuto dopo aver eliminato Neon Tiger; Blast Hornet è vulnerabile al Gravity Well, che si riceve sconfiggendo Gravity Beetle, e così via)

```

/-----\
| I TRE BOSS SPECIALI |
\-----/

```

Dopo aver sconfitto i primi due Maverick, potrà capitare di affrontare i due seguaci del Dr Doppler: Bit & Byte. Ogni località possiede una determinata stanza dove potrà apparire uno dei due. Se li si elimina entrambi usando come colpo finale le armi a cui sono deboli, essi verranno distrutti definitivamente e non ricompariranno più avanti durante l'avventura. Bit è vulnerabile al Frost

Shield ed al Triad Thunder, mentre Byte al Ray Splasher ed al Tornado Fang. I due servi del Dr Doppler si affronteranno comunque prima di completare le otto località dei Maverick.

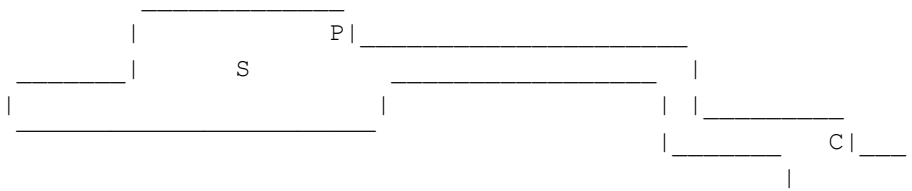
In maniera analoga, sarà possibile esplorare una località bonus, la Maverick Factory, al cui interno si affronterà Vile mk-2. Il discorso è molto simile a quello fatto per Bit & Byte: eliminandolo sfruttando i suoi punti deboli, esso verrà completamente distrutto e non ricomparirà più avanti durante l'avventura. Vile mk-2 è debole al Ray Splasher ed allo Spinning Blade. Esplorare questa località è facoltativo, ma essa non sarà più accessibile dopo aver sconfitto l'ultimo Maverick.

La soluzione seguente inizia il percorso da Neon Tiger, seguendo lo schema delle debolezze dei boss, mentre i tre boss speciali saranno trattati a parte, subito dopo le località degli otto Maverick.

=====
SAFARI PARK - Neon Tiger [5SP]
=====

NEMICI	OGGETTI
Atareeter	Cuore
Caterkiller	Globo Arancione x3
Drill Waying	Ray Splasher
Hamma Hamma	Sub Tank
Meta Capsule	
Notor Banger	
Tombort	
Wild Tank	
Worm Seeker-R	

MAPPA



- S = Sub Tank
- P = Potenziamento per il Cannone
- C = Cuore

G1 Una volta iniziata l'esplorazione, proseguite verso destra per incontrare un Tombort. Questo nemico non causa danni al contatto inoltre potete salirvi sul dorso e sfruttarlo come pedana per raggiungere gli oggetti. Ignorate quindi le libellule ed avanzate, superando le spine. Più avanti troverete un Wild Tank: posizionatevi oltre la gittata dei suoi Giavellotti e colpitelo con l'X-Buster.

In una rientranza ai piedi della parete est è presente un GLOBO ARANCIONE. Scalate il muro e dalla sinistra sarete attaccati da un Hamma Hamma. Il suo attacco non è particolarmente pericoloso ma è in grado di annullare le armi del personaggio, perciò dovrete essere precisi nell'attaccare il nemico. Usate l'X-Buster dalla distanza oppure aggiratelo e colpitelo alle spalle poichè l'Hamma Hamma non è in grado di voltarsi.

Dopo aver sconfitto il nemico rosso, saltate sulla pedana a sinistra e da qui salite sul Tombort. Sfruttate la libellula per raggiungere l'angolo di nord est e raccogliere il SUB TANK. Saltate poi di pedana in pedana sino ad arrivare presso la parete sinistra, dove nella rientranza in basso è presente un altro GLOBO ARANCIONE. Infine salite le scale.

G2 Seguite il percorso ed ignorate il Caterkiller nei pressi delle spine.

Poco più avanti la strada verrà sbarrata da un Drill Waying. Il suo unico scopo è quello di bloccare l'avanzata del personaggio. Il nemico si estende sino a raggiungere il soffitto, divenendo così un ostacolo. Dopo averlo fatto, la sua testa, il suo unico punto vulnerabile, inizierà a ruotare abbassandosi gradualmente. Abbattete questi ostacoli ed eliminate il Notor Banger prima di raggiungere le scale. Al posto di scenderle, lasciatevi cadere da esse, in modo tale da attraversare rapidamente tutta la sezione ed arrivare all'ingresso della camera successiva. In ogni caso, lungo la discesa è presente un GLOBO ARANCIONE.

G4 Qui affronterete il mini boss Worm Seeker-R. L'unico suo punto

vulnerabile è la testa perciò dovrete essere precisi nell'attaccarlo. Preparate il Super Colpo e rilasciarlo contro il nemico non appena è possibile. Dopo averlo fatto, distruggete le Bombe e caricate nuovamente il Super Colpo, in attesa che il Worm Seeker-R ricompaia sullo schermo. Recuperate l'oggetto comparso dopo la sua eliminazione ed uscite dalla stanza.

G5 Salite le scale sulla destra per tornare all'esterno e nella parte

occidentale troverete subito una postazione Ride Armor. Avanzate verso est e superate l'Hamma Hamma. Oltre le spine incontrerete un Meta Capsule. Il nemico è vulnerabile solo quando il suo scudo è abbassato. Non potendo spostarsi ed attaccando di rado, ignoratelo e proseguite lungo il percorso. Per eliminarlo invece, schivate il suo attacco e posizionatevi accanto al lui: non appena abbassa lo scudo, aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster per sconfiggerlo in pochi istanti. Avanzate verso destra, eliminando i vari Hamma Hamma e Meta Capsule sino ad entrare nella stanza successiva.

G6 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte,

oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

G7 Scendete le scale ed ignorate il Meta Capsule sul soffitto.

Passate attraverso il condotto, tenendovi sulla destra, in modo tale da non atterrare sulle spine presenti sul pavimento. Queste non sono mortali ma comunque causano danni. Sulla destra troverete un Atareeter. La sua caratteristica è quella di divorare il terreno, generando così altri spuntoni. Per questo motivo eliminatelo subito, prima che l'intero pavimento sia trasformato in spine. Procedete verso est per raggiungere l'ultima zona esterna della località.

G8 Lungo il percorso, eliminate tutti i vari Atareeter ed ignorate i

Tombort. Giunti al termine della discesa, prima di accedere alla zona del boss, posizionatevi sul secondo pendio dal basso, usate lo Scatto e saltate verso destra per raggiungere la parete est della sezione. Scalate il muro ed in cima ad esso troverete il CUORE.

*** NEON TIGER ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	32			Artiglio	8	4
Frost Shield	32	16				Carica	8	4
Gravity Well	.	.				Proiettili	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Difesa	-	-
Ray Splasher	.	.						
*Spinning Blade	16	8						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	16						

ATTACCHI

1. Artiglio in picchiata

mentre è aggrappato alla parete, Neon Tiger si lancia contro il personaggio per colpirlo con i suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dalla parete a cui il boss rimane aggrappato e scalare quella opposta non appena Neon Tiger si lancia all'attacco.

2. Carica

Neon Tiger inizia a brillare e si lancia in avanti per colpire il personaggio con i suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare la parete più vicina ed usare il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza non appena il boss si avvicina. Durante l'esecuzione di questo attacco, il boss diventa invulnerabile.

3. Proiettili

Neon Tiger scaglia dalla sua coda cinque proiettili in varie direzioni. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area, inoltre il boss può eseguirla sia mentre si trova sul pavimento, sia mentre è aggrappato ad una parete. Nel primo caso, posizionarsi nell'angolo di fronte al boss e rimanere immobili. I primi due colpi passeranno oltre il personaggio mentre per schivare il terzo bisogna necessariamente saltare. Gli ultimi due Proiettili andranno a vuoto. Quando invece il boss è sulla parete invece è necessario usare lo Scatto per spostarsi rapidamente da un punto all'altro della stanza.

4. Difesa

Neon Tiger è in grado di respingere i proiettili dell'X-Buster. Il boss ridiventa vulnerabile mentre salta o apre il fuoco.

Neon Tiger è una tigre che possiede lunghi artigli sul dorso delle mani. Possiede una notevole agilità ma non è molto aggressivo. Questo boss si sposta compiendo balzi in diagonale ed è in grado anche di rimanere aggrappato ad una parete. All'inizio dello scontro, rimanete nell'angolo in basso a sinistra e da qui aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster. Mentre il boss salta per la stanza, caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro Neon Tiger non appena atterra, in modo tale da non dargli il tempo di difendersi. L'unico momento in cui dovete spostarvi è quando il boss rimane aggrappato alla parete perchè da qui, oltre ad aprire il fuoco, Neon Tiger può attaccarvi con gli Artigli. Rimanete sempre il più possibile lontani da lui ed aprite il fuoco dalla distanza. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà ad eseguire anche la Carica. Scalate la parete più vicina ed usate il Super Rimbalzo per evitarla, prima di tornare all'attacco.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Al termine dello stordimento, Neon Tiger salterà sempre verso una parete ed in questo modo potrete impedire che esegua altri attacchi.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma RAY SPLASHER.

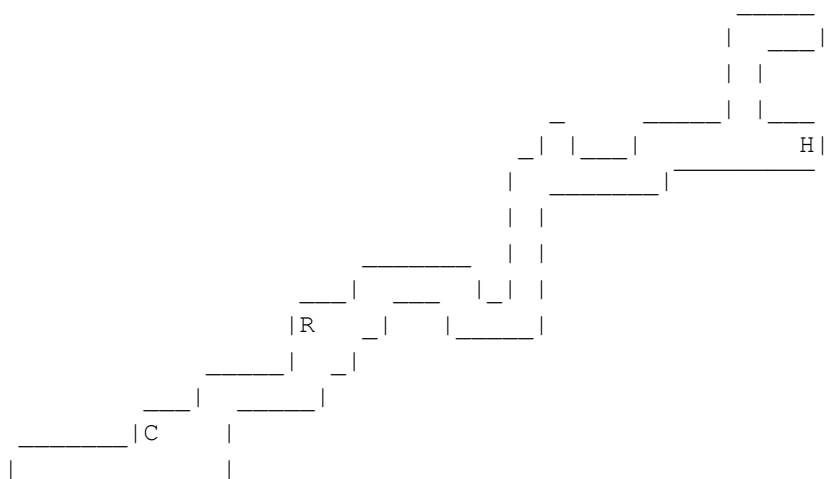
=====

AERIAL AIRCRAFT CARRIER - Gravity Beetle	[@5AA]
--	--------

=====

NEMICI	OGGETTI
Blady	Globo Arancione x6
Earth Commander	Gravity Well
Head Gunner-customer	Sfera Azzurra x2
Notor Banger	Vita Bonus
Wall Cancer	

MAPPA



C = Cuore
R = Ride Armor "Frog"
H = Chip per il Cannone

B1 Avanzate verso destra ed eliminate l'Head Gunner-customer. Continuate a

proseguire sino ad arrivare all'interno dell'edificio.

B2 Arrivati nell'hangar, passate al di sotto del primo nemico e colpitelo

alle spalle. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il secondo
Head Gunner-customer, raggiungendolo dopo che ha terminato il suo attacco.
Scendete sul pavimento ed eliminate il Notor Banger prima di iniziare la
scalata. Rimbaltate sulle varie casse per andare verso l'alto e sconfiggete
subito il nemico sulla sinistra.

Posizionatevi sulla pedana dove era presente il Notor Banger appena eliminato e preparate il Super Colpo. Muovetevi con lentezza verso destra, sino a quando non sarà visibile l'Head Gunner-customer a nord est. Saltate e rilasciate la tecnica sino ad eliminarlo ed infine raggiungete la sua posizione. Scendete poi lungo le casse per trovare un GLOBO ARANCIONE e salite le scale accanto alla parete per uscire dall'hangar. Scalate il condotto rimanendo sul muro di destra, in modo tale da evitare i proiettili del Notor Banger presente in cima.

Dopo averlo eliminato, proseguite verso est sino ad entrare nella camera accanto.

B3 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

B4 Salite le scale per tornare all'esterno ed eliminate il Notor Banger. Fate attenzione agli Earth Commander e procedete lungo il percorso. Più avanti incontrerete il Blady: la sua particolarità consiste nell'aumentare di dimensioni, generando lame attorno a sè, nel caso in cui lo colpiate una volta. Per questo motivo, oltrepassatelo con un salto ed ignoratelo oppure attaccatelo alle spalle in quanto il Blady non si muoverà mai all'indietro. Al termine del percorso, prima di scendere le scale, troverete sulla destra un GLOBO ARANCIONE.

B5 In questa sezione interna, sulla destra è presente un ascensore. Una volta che vi sarete posizionato su di esso, questi inizierà a salire lentamente senza fermarsi mai. Preparate il Super Colpo e rilasciatelo sui nemici che vi attendono lungo il percorso: tre Head Gunner-customer. Al primo piano sono presenti sulla destra un GLOBO ARANCIONE ed una SFERA AZZURRA; al secondo, una VITA BONUS ed un GLOBO ARANCIONE sulla sinistra; infine al terzo un GLOBO ARANCIONE ed una SFERA AZZURRA di nuovo sulla destra. Al termine della risalita, uscite dal cancello ad est.

B6 Scalando la parete di sinistra potrete raggiungere una postazione Ride Armor che però non potete ancora utilizzare. Avanzate verso destra e fate attenzione al pavimento segmentato: le varie parti inizieranno a cadere gradualmente, perciò siate rapidi nel procedere ed eliminate velocemente i Notor Banger presenti. Saltate poi da una sporgenza all'altra del condotto ed in cima ad esso potrete raccogliere un GLOBO ARANCIONE.

Fatevi strada tra gli Head Gunner-customer e scalate il condotto. Durante la risalita incontrerete un Wall Cancer. Non è un nemico molto rapido o aggressivo ma il suo attacco è piuttosto pericoloso perchè può essere difficile da schivare e copre una vasta area. Non dategli la possibilità di aprire il fuoco ed eliminatelo il prima possibile. Raggiungete la cima del condotto ed entrate nella stanza successiva.

B8 Qui affronterete il boss della località.

*** GRAVITY BEETLE ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	32			Buco nero	8	4
Frost Shield	32	32				Carica	6	3
Gravity Well	.	.				Sfera	2	1
*Parasitic Bomb	16	16						
*Ray Splasher	11	11						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	32	32						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Buco nero

dopo aver subito diversi danni, Gravity Beetle lancia in aria un globo elettrificato che genera un buco nero. Questa tecnica copre quasi tutto il soffitto e dura sino al termine dello scontro. Per evitarla bisogna calibrare bene il salto mentre si rimbalza sulla parete o si oltrepassa il boss.

2. Carica

Gravity Beetle inizia a brillare e si lancia in avanti sul pavimento, scagliando anche il personaggio contro il soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il boss con un salto. Durante l'esecuzione di questo attacco, Gravity Beetle diventa invulnerabile.

3. Sfera di energia

Gravity Beetle scaglia frontalmente un primo globo, seguito subito dopo da un secondo, in direzione del soffitto. Queste sfere rimbalzano lungo le pareti della stanza ed escono dalla camera dopo il quinto rimbalzo. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la prima sfera bisogna scalare la parete oppure usare lo Scatto per passarci da sotto. Successivamente bisognerà rimanere sempre in movimento per non farsi colpire dai globi.

Gravity Beetle è un grosso insetto meccanico azzurro. Si muove compiendo piccoli balzi ed è discretamente aggressivo. Il suo attacco più pericoloso sono le Sfere di energia perchè coprono tutta la stanza e non è semplice schivarle, in quanto dovrete fare attenzione anche a non venire a contatto con il boss. Attaccatelo continuamente con l'X-Buster ed oltrepassatelo quando utilizza la Carica. Dopo aver subito diversi danni, Gravity Beetle genererà il Buco nero, che limiterà lo spazio dei vostri movimenti. Il boss non userà più le Sfere di energia, ma solo la Carica e compirà balzi più alti. Continuate ad attaccarlo e, da adesso sino al termine dello scontro, siate più precisi nel calibrare i salti mentre lo oltrepassate.

Usando il Ray Splasher, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni raffica subita inoltre ogni suo movimento verrà interrotto. In questo modo sarà semplice stordirlo continuamente, senza dargli alcuna possibilità di attaccare.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma GRAVITY WELL.

|| Il Dr Doppler sta monitorando i progressi di 'X' e chiama a rapporto i suoi
|| seguaci: Bit & Byte. Il loro compito sarà di catturare il Robot blu,
|| possibilmente vivo. I due automi obbediscono e si lanciano all'inseguimento
|| di 'X'. Un altro Maverick però compare in presenza del Dr Doppler.
|| Questi preferirebbe veder distrutto il Robot blu, ma lo scienziato gli
|| ricorda che anche lui deve obbedire ai suoi ordini. L'androide misterioso ha
|| un conto in sospeso con 'X' e lo regolerà alla sua maniera. Alla fine il Dr
|| Doppler pensa che eliminare il Robot blu sarebbe ugualmente utile alla sua
|| causa.

Da ora in poi potrà capitare di affrontare Bit oppure Byte inoltre sarà possibile accedere alla Maverick Factory.

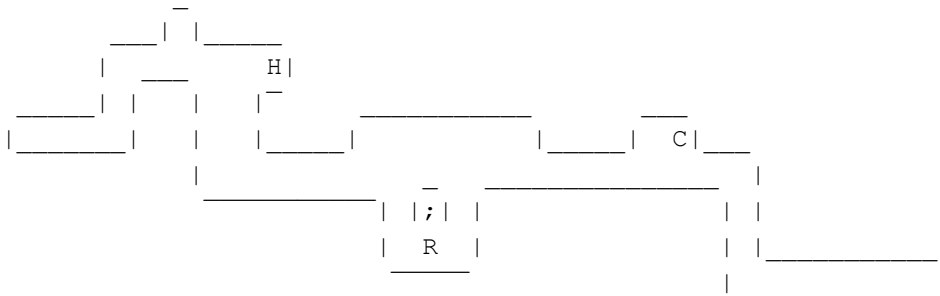
NEMICI

Carry Arm
Head Gunner-customer
Helit
Notor Banger
Shurikein

OGGETTI

Globo Arancione
Parasitic Bomb

MAPPA



H = Chip Energetico

R = Ride Armor "Chimera"

C = Cuore

C1 Procedete verso destra ed eliminate il primo Notor Banger. Più avanti ne è presente un altro: attendete che apra il fuoco, poi lasciatevi cadere sul pavimento e sconfiggetelo.

C2 In questa sezione interna, sulla destra è presente un ascensore. Una volta che vi sarete posizionato su di esso, questi inizierà a salire lentamente senza fermarsi mai. Prima di salire a bordo, preparate il Super Colpo e rilasciatelo sull'Head Gunner-customer sulla destra. Più in alto sono presenti due nemici dello stesso tipo: non aspettate di allinearvi con loro, bensì saltate sul posto ed aprite il fuoco, in modo tale da non trovarvi circondati una volta che l'ascensore arriverà al loro livello.

C3 Avanzate in direzione est ed ignorate il condotto in alto. Una volta giunti nel salone troverete alcuni Notor Banger ed i nastri trasportatori sui quali muovervi. Procedete verso il basso, facendo attenzione alle spine sulla parete destra e nell'angolo di sud ovest troverete un GLOBO ARANCIONE. Seguite il percorso sino ad entrare nella stanza accanto.

C5 Qui affronterete il mini boss Shurikein. Non è molto aggressivo ma possiede una notevole rapidità. Durante lo scontro, dovete rimanere nell'angolo di sud ovest ed attendere che il nemico compia uno dei suoi attacchi. Al termine di ognuno di essi, Shurikein rimane immobile per diversi secondi: sfruttate questo lasso di tempo per colpirlo ripetutamente poi schivate il suo prossimo attacco, prima di danneggiare il nemico quando si ferma di nuovo. Recuperate l'oggetto comparso dopo la sua eliminazione ed uscite dalla stanza.

C6 Raggiungete la zona esterna e salite in cima al capannone. Qui sono presenti i Notor Banger e gli Helit. Quest'ultimo nemico è in grado di potersi rigenerare molto più velocemente degli altri perciò, se non è proprio inevitabile affrontarlo, scappate da lui anziché rimanere a portata dei suoi

missili. Avanzate lungo i tetti degli edifici, facendovi strada tra i nemici e potrete far esplodere le casse semplicemente colpendole. All'interno del capannone più a destra, è presente un GLOBO ARANCIONE coperto dal muro occidentale dell'edificio.

C8 Nel caso in cui stiate esplorando questa località prima di aver sconfitto Gravity Beetle, in questa sezione appariranno i Carry Arm. Questi dispositivi si limiteranno a rilasciare delle casse che vi causeranno danni nel caso in cui le tocchiate. Abbattete tutte le casse sino a quando l'astronave non ripartirà automaticamente. Potranno comparire anche i Meta Capsule.

C10 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

C11 Proseguite verso il basso ed anche qui troverete nastri trasportatori, spine sulla parete orientale assieme ad alcuni Notor Banger. Giunti al termine del percorso, lasciatevi cadere verso destra, in modo tale da non cadere nell'abisso ed eliminate subito i due Head Gunner-customer. Ora la strada sarà sbarrata da colonne di casse. Colpitele per farle esplodere e, dopo averlo fatto, ora le casse scenderanno singolarmente. Fate attenzione mentre le superate perchè causeranno danni al contatto. Sconfiggete i nemici restanti ed infine entrate nella stanza successiva.

C12 Qui affronterete il boss della località.

*** BLAST HORNET ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	16			Pungiglione	8	4
Frost Shield	32	32				Api	6	3
*Gravity Well	8	6				Mirino	6	3
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
*Spinning Blade	16	11						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Pungiglione

Blast Hornet si lancia in picchiata contro il personaggio per colpirlo con il suo pungiglione. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss mentre fa comparire il pungiglione e poi allontanarsi subito da lui quando si lancia in picchiata.

2. Api

Blast Hornet scaglia frontalmente cinque api che rimangono aggrappate alle pareti ed al pavimento. Venendone a contatto, esse si attaccheranno al personaggio, causando diversi danni. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi alla stessa altezza del boss mentre la esegue, in modo tale che le api rimangano solo nella zona superiore della stanza. Gli insetti scompaiono automaticamente dopo alcuni istanti inoltre è possibile distruggerli con le armi.

3. Mirino

dopo aver subito diversi danni, Blast Hornet smetterà di attaccare e rilascerà un mirino che inseguirà il personaggio. Nel caso in cui riesca ad agganciarsi a lui, il boss scaglierà Api in direzione del Robot. Come le precedenti, anche queste si agganceranno a lui per causargli diversi danni e potranno essere distrutte dalle armi. Il Mirino svanisce automaticamente dopo alcuni secondi

Blast Hornet è una grossa vespa meccanica. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressiva. Essendo un nemico volante, dovrete necessariamente saltare per colpirla ed intanto fare attenzione alle Api che vi scaglierà contro. Il boss alterna i suoi due attacchi, lasciandovi il tempo di organizzare la difesa. Usate l'onda azzurra per eliminare rapidamente gli insetti ed attaccate Blast Hornet mentre utilizza il Pungiglione. Dopo aver subito diversi danni, il boss smetterà di attaccare e cercherà di farvi agganciare dal suo Mirino, per scagliarvi contro le Api. Blast Hornet inoltre inizierà a volare in maniera più casuale ed il contatto con il boss vi causerà danni pari a quelli del Pungiglione. Ora sarete costretti a muovervi in continuazione per evitare Blast Hornet: caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss, in modo tale da distruggere anche le Api che vi scaglierà contro.

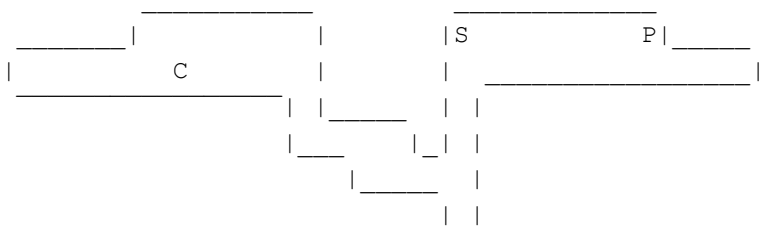
Usando il Gravity Well, il boss subirà un danno pari a quattro tacche della barra di vita per ogni colpo subito ed inoltre tutte le Api presenti verranno eliminate. Poichè l'azione del Gravity Well copre tutta la stanza, non è importante che venga scagliato esattamente contro il boss per danneggiarlo. Dopo aver aperto il fuoco con quest'arma, posizionatevi sul dispositivo gravitazionale, in modo tale da poterlo utilizzare nuovamente, una volta finito l'effetto.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma PARASITIC BOMB.

=====
TOWN OF ICE - Blizzard Buffalo [05TI]
=====

NEMICI	OGGETTI
Helit	Frost Shield
Ice de Voux	Globo Arancione x5
Notor Banger	Potenziamento per le Gambe
Snow Rider	Sub Tank
Snow Slider	

MAPPA



- C = Cuore
- S = Sub Tank
- P = Potenziamento per le Gambe

facendo così scivolare leggermente il personaggio. Le discese coperte di ghiaccio invece vi faranno avanzare molto rapidamente. Per questo motivo, fate attenzione agli abissi e alle spine posizionati ai bordi dei pavimenti. Camminate verso destra ed abbattete gli Helit, infine saltate ed aggrappatevi al volo alla scala, evitando così le spine ai piedi della parete.

I2 Sulla sinistra è presente una postazione Ride Armor. Avanzate verso est e saltate per oltrepassare le spine presenti al di là dei blocchi di ghiaccio. Eliminate gli Helit sino a giungere nella zona inferiore. Scalate la parete destra del condotto, in modo tale da evitare i colpi del Notor Banger e procedete verso est. Nella parte superiore è presente un GLOBO ARANCIONE dietro ad un altro Notor Banger. Caricate il Super Colpo e scendete poi attraverso il pozzo sino a raggiungere la zona inferiore.

I4 Rilasciate il Super Colpo sul nemico di sinistra poi raccogliete il GLOBO ARANCIONE accanto alla parete ovest. Eliminate l'altro Notor Banger e continuate la discesa sino ad arrivare al cancello.

I5 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

I6 Arrivati al bordo della pedana, scattate e saltate verso destra per raggiungere la parete est. In questo modo potrete raccogliere il GLOBO ARANCIONE presente in cima alla rampa. Proseguite poi verso il basso e nella zona inferiore incontrerete un nemico nascosto dal ghiaccio: Ice de Voux. Dopo aver subito alcuni attacchi, questo avversario perderà la sua protezione e sarà vulnerabile per alcuni istanti, prima di generarne una nuova.

Durante il breve lasso di tempo, colpite ripetutamente il nemico prima che torni all'attacco, ricoperto dalla nuova protezione. Arrivati infine ai piedi della scala troverete un bivio: andando verso l'alto, potrete continuare l'esplorazione della località; scendendo lungo il condotto e, tenendovi sulla sinistra, entrerete nella stanza segreta [I7]. Salite le scale ed eliminate prima il Notor Banger poi raccogliete il GLOBO ARANCIONE. Scalate infine il condotto per tornare all'esterno [I8].

I7 Qui è presente un teletrasporto che conduce alla Maverick Factory.

I8 Sulla destra troverete subito un Helit ed uno Snow Rider. Questo nemico non possiede particolari abilità e può essere eliminato facilmente con l'X-Buster. Superate i vari gradoni sulla destra sino a trovare una corrente d'aria che vi solleverà. Essa non vi causerà alcun danno e potrete superarla tranquillamente. Procedendo verso est vi verrà incontro uno Snow Slider: si tratta semplicemente di uno Snow Rider a bordo di una motoslitte.

Una volta distrutto il veicolo, dovrete eliminare poi anche il soldato. Scendendo nella zona inferiore, andando verso sinistra potrete distruggere la turbina che genera la corrente d'aria. Rimanete invece in quella superiore e posizionatevi nel punto più a destra. Da qui usate lo Scatto e saltate verso est. Se fatto correttamente, potrete rimbalzare sulla sporgenza della parete orientale ed entrare nella sezione segreta [I9].

I9 Qui troverete la capsula per il POTENZIAMENTO PER LE GAMBE.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Usa questo Potenziamento per le Gambe.
|| Esso migliorerà la tua mobilità in aria e sarai in grado di scattare verso
|| destra, verso sinistra o anche verso l'alto.

Tornate nella zona precedente.

I8 Ora che avete ottenuto questa nuova abilità, tornate nella parte occidentale della sezione. Posizionatevi sul secondo gradino di destra e saltare in direzione del muro ad ovest. Mentre siete ancora in aria, usate lo Scatto Aereo verso l'alto e rimbalzate subito sulla sporgenza per salirvi sopra ed ottenere così il SUB TANK. Infine procedete verso sud est per accedere alla stanza successiva.

I10 Qui affronterete il boss della località.

*** BLIZZARD BUFFALO ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	5	2
Acid Burst	32	32	32			Impatto	5	2
Frost Shield	32	32				Ghiaccio	3	1
Gravity Well	.	.				Raggio	-	-
*Parasitic Bomb	11	11						
Ray Splasher	.	.						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	16						

ATTACCHI

1. Impatto

Blizzard Buffalo afferra il personaggio tra le sue corna e lo sbatte violentemente contro una parete. Questa tecnica non è molto rapida ma, una volta imprigionati, non è possibile liberarsi se non dopo aver urtato contro il muro. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo o con lo Scatto Aereo.

2. Ghiaccio

Blizzard Buffalo scaglia tre sfere che generano blocchi appuntiti sulla parete e sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dai blocchi inoltre è possibile distruggerli con le armi.

3. Raggio congelante

Blizzard Buffalo genera un possente raggio orizzontale in grado di immobilizzare il personaggio. Questa tecnica non causa danni ma è discretamente rapida e copre quasi tutta la zona inferiore della stanza. Per evitarla bisogna rimanere negli angoli superiori della sala, mentre per liberarsi dalla morsa del ghiaccio è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti.

Blizzard Buffalo è un possente bisonte cingolato. Non è molto rapido, nè è in grado di saltare. La stanza dove si affronta questo boss è molto più lunga rispetto a quelle degli altri Maverick. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi.

Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Blizzard Buffalo si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando la Parasitic Bomb, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre le sue tecniche verranno interrotte. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma FROST SHIELD.

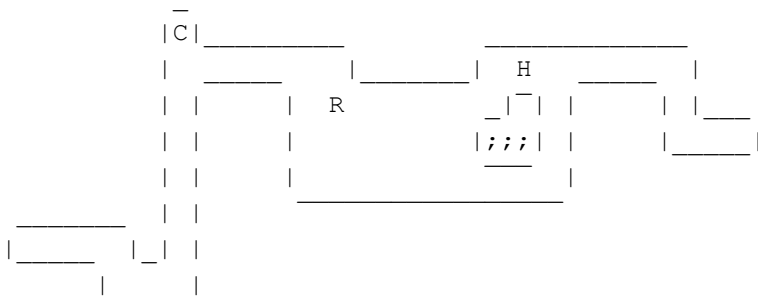
=====

GIANT DAM - Toxic Seahorse	[@5GD]
----------------------------	--------

=====

NEMICI	OGGETTI
Caterkiller	Acid Burst
Earth Commander	Cuore
Head Gunner-masspro	Globo Arancione x3
Hotareeca	
Mine Tortoise	
Notor Banger	
Victoroid	

MAPPA



C = Cuore

R = Ride Armor "Kangaroo"

H = Chip per le Gambe

D1 Il primo nemico che si affronta è il Victoroid. Non possiede particolari abilità e per eliminarlo è sufficiente attaccarlo con l'X-Buster. Curiosamente, potete posizionarvi molto vicino a lui senza subire danni dal contatto con il suo braccio e trovarvi quindi oltre la portata del suo laser.

D2 Scendete nella zona inferiore ed eliminate i due Notor Banger prima di iniziare la scalata.

D3 Le pareti ed i pavimenti del condotto sono ricoperti da correnti di acqua melmosa che vi faranno scivolare lentamente, perciò calibrate bene i salti e fate attenzione alla posizione dei nemici. Eliminate l'Earth Commander e scalate rapidamente la parete occidentale per evitare i colpi del Notor Banger. Dietro quest'ultimo nemico è presente un GLOBO ARANCIONE.

Continuate la risalita, facendovi strada tra gli avversari, e da uno scarico sulla destra comparirà un altro GLOBO ARANCIONE. Arrivati al bivio, proseguite verso l'alto, scalando la parete sinistra per giungere in una rientranza dove sono presenti un Notor Banger ed il CUORE. Eliminate il nemico e raccogliete poi l'oggetto. Infine scendete e procedete verso est.

D4 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

D5 Qui è presente in fondo a destra una postazione Ride Armor. Per ora non potete usarla perciò ignoratela e scendete nel pozzo per accedere alla sezione inferiore.

D6 In questa zona subacquea i vostri salti raggiungeranno un'altezza superiore del normale. Lungo il fondale affronterete le Mine Tortoise. Non sono nemici molto rapidi nei movimenti ma possiedono una notevole aggressività poichè si lanceranno costantemente contro di voi. Eliminatele da lontano e fate attenzione al loro guscio con le spine, che risalirà verso l'alto dopo che le Mine Tortoise verranno sconfitte. Giunti al bivio, proseguite verso la zona più bassa perchè per ora non potrete attraversare quella superiore. Calibrate bene i salti per non venire a contatto con le spine presenti sul soffitto ed eliminate i vari nemici. Proseguite verso est sino ad entrare nella camera accanto.

D8 Qui affronterete il mini boss Hotareeca. La medusa non è molto rapida nei movimenti ed i suoi attacchi sono semplici da schivare. I due lunghi tentacoli non causano danni al contatto, perciò potrete spostarvi liberamente lungo il fondale della stanza. Il momento migliore per attaccare il nemico è quando utilizza le Mine. Preparate il Super Colpo, saltate e rilasciate la tecnica sul nemico sino a quando non risulterà sconfitto. Recuperate l'oggetto comparso dopo la sua eliminazione ed uscite dalla stanza.

D9 Una volta entrati in questa sezione, il livello dell'acqua si abbasserà sino a scomparire. Proseguite verso l'alto, eliminando i Caterkiller, e sulla sinistra troverete un GLOBO ARANCIONE. Infine salite le scale e procedete verso est per entrare nella zona successiva.

D10 Lungo il ponte troverete un Head Gunner-masspro. Rispetto alla sua versione rossa, questo nemico causa meno danni al contatto e può scagliare solo missili.

D11 Eliminate i due nemici e scendete nel pozzo accanto, tenendovi sulla destra: in questo modo eviterete di atterrare sulle spine. Aprite il fuoco saltando per sconfiggere l'Head Gunner-masspro situato sulle scale e proseguite nella discesa, sino ad entrare nella sala successiva.

D12 Qui affronterete il boss della località.

*** TOXIC SEAHORSE ***

X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	32			Globo	4	2
*Frost Shield	8	7				T.trasporto	4	2
Gravity Well	.	.				Coppia	4	2
Parasitic Bomb	32	32				Goccia	2	1
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Globo acido

Toxic Seahorse scaglia frontalmente una sfera verde che rimbalza lungo le pareti della stanza. Ad ogni urto, il Globo rilascia due gocce verso il basso in grado di danneggiare il personaggio. Una volta arrivata al soffitto, la sfera esplode generando quattro gocce. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivare il Globo bisogna oltrepassarlo saltando e poi rimanere vicino alle pareti per evitare le gocce. È possibile distruggere la sfera tramite le armi.

2. Teletrasporto

Toxic Seahorse è in grado di spostarsi da un punto all'altro della stanza, sciogliendosi nel pavimento. Per evitare di venire a contatto con il boss quando ricompare, è sufficiente scalare le pareti.

3. Coppia di sfere

Toxic Seahorse scaglia frontalmente un globo verde che, una volta toccato il pavimento, si scinde in due sfere che rimbalzano per la stanza. La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area e dura diversi secondi. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare le sfere con il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo, inoltre è possibile distruggerle con le armi.

Toxic Seahorse è una sorta di pianta umanoide dal lungo collo. Si sposta compiendo ampi balzi e non è molto aggressiva. Il modo migliore per oltrepassare il boss è quello di passargli da sotto mentre questi è in aria, in modo tale da non doversi preoccupare anche dei Globi acidi che scaglierà. Aprite il fuoco ripetutamente, sia per danneggiare Toxic Seahorse, sia per distruggere le sue sfere. Spostatevi da un punto all'altro della stanza quando il boss vi viene incontro e rifugiatevi sulle pareti quando si teletrasporta. Dopo aver subito diversi danni, Toxic Seahorse scaglierà la Coppia di sfere e non più il Globo Acido. Ora dovrete usare il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per evitarle, ed intanto fare attenzione ai balzi del boss.

Usando il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre rimarrà brevemente stordito. Dopo essersi ripreso, Toxic Seahorse eseguirà sempre un balzo, ed in questo modo gli impedirete di usare gli altri suoi attacchi, costringendolo quindi a saltare di continuo.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma ACID BURST.

=====

QUARRY - Tunnel Rhino

[@5QR]

=====

NEMICI

Drill Waying

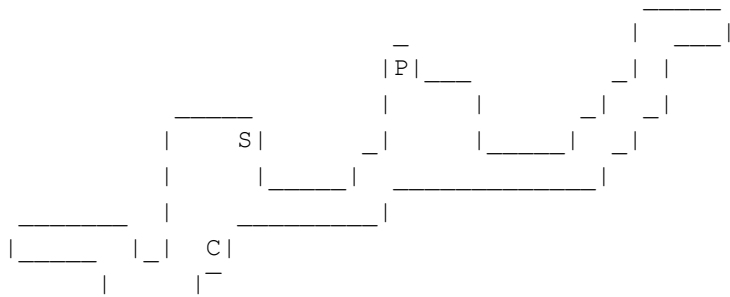
OGGETTI

Globo Arancione

Drimole-W
Ganseki Carrier
Hell Crusher
Iwan de Voux
Wall Cancer

Sfera Azzurra
Sub Tank
Tornado Fang

MAPPA



C = Cuore

S = Sub Tank

P = Potenziamento per l'Elmo

F1 Procedete verso est ed incontrerete i Ganseki Carrier. Questa volta i nemici atterreranno dopo aver fatto cadere il masso ed apriranno il fuoco con i missili: oltrepassateli con un salto ed attaccateli alle spalle poichè essi non sono in grado di voltarsi.

F2 Giunti nella zona inferiore, eliminate il Drill Waying e più avanti troverete l'Iwan de Voux. Questo nemico ha le stesse caratteristiche dell'Ice de Voux: distruggete la sua protezione in roccia ed eliminatelo prima che possa generarne un'altra. Proseguite verso l'alto ed al bivio andate verso sinistra. Sulla destra invece entrereste nella stanza [F3] dove per ora non potrete recuperare il Cuore.

Continuate la scalata ed in cima troverete i nastri trasportatori ed i getti di fango. Quest'ultimi non causano danni al personaggio ma lo spingono verso il basso mentre salta, perciò fate attenzione ed avanzate subito dopo che un getto si esaurisce. Recatevi poi nella zona più a nord est, proprio sopra al condotto presidiato dai Wall Cancer. Usate lo Scatto e saltate verso destra per raggiungere la sporgenza e raccogliere così il SUB TANK. Scendendo lungo il condotto, troverete ad est una SFERA AZZURRA. Raggiungete il fondo della sezione ed entrate nella camera successiva.

F4 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

F5 Qui affronterete i Drimole-W. La loro caratteristica è quella di scagliare una coppia di trivelle non appena vengono distrutti perciò dovrete essere abili nel saltare dopo averli eliminati. Affrontateli dalla distanza, in modo tale da avere il tempo necessario per schivare il loro ultimo attacco. Proseguite verso l'alto e potrete raccogliere un GLOBO ARANCIONE, distruggendo il Drill Waying sulla sinistra.

F6 All'interno di questa sezione ci sono delle aperture nei soffitti da

cui cadono dei massi. Muovetevi solo dopo che hanno raggiunto il pavimento. Eliminate il Drill Waying e, durante la scalata, sposatevi subito sulla parete sinistra per non farvi travolgere dal masso. Più avanti invece fate prima cadere la roccia sulle spine, poi proseguite verso l'alto. Arrivati in cima, andate verso destra poichè il percorso ad ovest è sbarrato. Seguite il percorso, lasciando che il masso rotoli davanti a voi e durante la discesa tenetevi sulla destra per non precipitare nell'abisso. Entrate infine nella camera accanto.

F8 Qui affronterete il mini boss Hell Crusher. Il nemico è composto da due parti: il busto ed il veicolo cingolato. Solo il primo è vulnerabile ai vostri colpi perciò è su di esso che dovrete concentrarvi. Caricate il Super Colpo ed aspettate qualche istante per far sì che l'Hell Crusher esegua la Carica. Scalate rapidamente la parete e, per via dell'impatto, tornerete sul pavimento. Prima che il nemico si lanci nuovamente all'attacco, saltate e rilasciate il Super Colpo poi riprendere la strategia dall'inizio. Quando il mini boss si separa per utilizzare la Trivella, potrete salire a bordo del veicolo cingolato senza subire danni dal contatto. Recuperate l'oggetto comparso dopo la sua eliminazione ed uscite dalla stanza.

F9 Eliminate il Drimole-W e l'Iwan de Voux e salite le scale. Andate verso l'alto e sconfiggete i Wall Cancer senza dare loro il tempo di aprire il fuoco. Procedete verso est e poi verso l'alto: eliminate l'ultimo Drimole-W ed infine entrate nella camera successiva.

F10 Qui affronterete il boss della località.

*** TUNNEL RHINO ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
*Acid Burst	16	11	7			S.Carica	5	2
Frost Shield	32	32				Trivella P.	4	2
Gravity Well	.	.				Trivella T.	4	2
Parasitic Bomb	.	32				Carica	3	1
Ray Splasher	32	32				Affondo	3	1
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	.	16						

ATTACCHI

1. Super Carica

Tunnel Rhino si lancia in avanti, urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro. Rispetto alla normale Carica, questa tecnica è molto più rapida ed il boss non può essere ferito durante la sua esecuzione.

2. Trivella Perforante

Tunnel Rhino scaglia in avanti tre trivelle allineate verticalmente. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

3. Trivella Tripla

Tunnel Rhino scaglia dal suo arto e dalle sue spalle tre trivelle. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare le pareti, posizionandosi tra le trivelle.

4. Carica

Tunnel Rhino si lancia in avanti, urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbazzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

5. Affondo

Tunnel Rhino esegue un breve scatto e, dopo essersi fermato, estende la sua trivella. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

Dopo aver eseguito questo attacco, Tunnel Rhino eseguirà sempre la Carica nella direzione da cui proviene.

Tunnel Rhino è un possente androide munito di trivelle. Possiede una notevole rapidità ma non è in grado di saltare. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbazzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Blizzard Buffalo si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando l'Acid Burst, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Dopo essersi ripreso, Tunnel Rhino eseguirà sempre la Carica o la Super Carica, quindi sarete comunque costretti a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma TORNADO FANG.

=====

POWER CONTROL CENTER - Volt Catfish

[@5PC]

=====

NEMICI

Caterkiller
Crablaster
Earth Commander
Head Gunner-masspro
Meta Capsule

OGGETTI

Cuore
Globo Arancione x3
Sfera Azzurra
Triad Thunder

MAPPA

```

  _
  |P|
  | |_____ | | | | |
  | |_____ | |
  | | C | | | |
  | | | | ; ; | |
  | | | | ; | S | |
  | | | | | |
  | | | | | |
  | | | | | |
  | | | | | |
  | | | | | |
  | | | | | |

```


C = Cuore

P = Potenziamento per la Corazza

S = Sub Tank

E1 Una volta iniziata l'esplorazione, troverete sul soffitto un dispositivo laser. Attraversando il fascio di luce rossa verranno generati dei globi di energia lungo di esso che vi danneggeranno al contatto. Non è possibile distruggere questi dispositivi perciò attraversateli mentre sono spenti oppure usate lo Scatto Aereo.

Più avanti è presente un Crablaster: questo nemico è in grado di generare una barriera difensiva dopo aver perso le sue antenne, che lo rende resistente alle armi. Attaccatelo ripetutamente per farla svanire ed eliminatelo prima che la rigeneri. Successivamente troverete un bivio: salendo sulla pedana mobile, accederete alla zona inferiore [E2]. Procedete verso destra, eliminando poi l'Head Gunner-masspro e gli altri Crablaster per salire infine sulla seconda pedana.

E2 Qui è presente in fondo a sinistra un teletrasporto che conduce alla Maverick Factory. La pedana si attiva solo se non si è ancora esplorata questa località. Una volta raggiunto il fondo si dovrà necessariamente entrare nel teletrasporto perchè la pedana non sarà più funzionante.

E3 Durante la risalita preparate il Super Colpo e rilasciatelo sui nemici a sinistra, in modo tale da poter recuperare poi i due GLOBI ARANCIONI. Arrivati al termine del percorso, scendete dalla pedana prima di venire a contatto con le spine sul soffitto. Eliminate il Crablaster sulla sinistra e superate il dispositivo laser. Fatevi strada tra gli Head Gunner-masspro per poi procedere verso l'alto. Sconfiggete l'ultimo Crablaster per accedere alla sezione successiva.

E4 Salite a bordo della pedana ed al bivio, proseguite verso l'alto, entrando così nella sezione [E5].

E5 Fate attenzione alle spine sul soffitto e proseguire verso destra: il CUORE è situato proprio sul successivo pavimento. Usate lo Scatto Aereo per raggiungere la parete destra e scivolote con cautela lungo di essa per raccogliere l'oggetto, senza venire a contatto con le spine. Dopo averlo ottenuto, lasciatevi cadere lungo il condotto ed usate lo Scatto Aereo per tornare nel corridoio a sinistra della sezione precedente.

E4 Fatevi strada tra i nemici, ignorando i Meta Capsule sul soffitto ed abbattete i Caterkiller per proseguire verso l'alto. Arrivati in cima, avanzate verso destra per entrare nella zona accanto.

E6 Salite sulla pedana mobile ed al bivio andate a destra poichè in cima per ora non potrete fare nulla. Seguite il percorso verso est sino a tornare all'esterno.

E8 Qui eliminate i Crablaster e gli Earth Commander per poi accedere alla camera accanto.

E9 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

E10 Avanzate verso destra sino a trovare scintille mobili lungo la parete. Fate attenzione a non venirne a contatto, per non subire danni, per poi scendere lungo il condotto. Eliminate i Crablaster nella zona inferiore e proseguite verso il basso.

E12 Durante la discesa, sulle pareti troverete i Caterkiller mentre più in basso i Crablaster. Raccogliete il GLOBO ARANCIONE e la SFERA AZZURRA e continuate verso sud. Saltate con il giusto tempismo per schivare le scintille e seguite il percorso facendovi strada tra i nemici. Entrate infine nella sala finale.

E13 Qui affronterete il boss della località.

*** VOLT CATFISH ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	16			Fulmini	6	3
Frost Shield	32	32				Tempesta	4	2
Gravity Well	.	.				Scintille	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Conduttori	2	1
Ray Splasher	32	32				Sfera	2	1
Spinning Blade	32	16						
*Tornado Fang	16	11						
Triad Thunder	.	32						

ATTACCHI

1. Fulmini

una volta risucchiati i Conduttori, Volt Catfish scaglia una coppia di fulmini verso l'alto. La tecnica non è molto rapida e copre un'area ridotta. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi alle spalle del boss.

2. Tempesta

dopo aver subito diversi danni, Volt Catfish si posiziona al centro della stanza e rilascia una serie di scintille in tutte le direzioni. Al termine di esse, il boss si lancia in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitare le scintille bisogna posizionarsi ai lati della stanza e spostarsi leggermente a destra e a sinistra a seconda della traiettoria dei colpi. Per evitare l'assalto finale invece bisogna essere rapidi a scalare la parete non appena il boss termina di rilasciare scintille. Durante la Tempesta, il boss può essere danneggiato solo dal Tornado Fang.

3. Conduttori

Volt Catfish scaglia tre dispositivi sulla parete. Dopo qualche istante, il boss li risucchia e scagliando anche due Fulmini verso l'alto. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente rifugiarsi negli angoli superiori della stanza. Il boss utilizza questo attacco solitamente quando si trova abbastanza

lontano dalla parete difronte.

4. Sfera elettrica

Volt Catfish colpisce il pavimento con un pugno generando un globo che risale frontalmente il pavimento e la parete per poi dissolversi al soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e per non subire danni è sufficiente oltrepassare la sfera con un salto.

Volt Catfish è un grosso pesce gatto meccanico. Si sposta compiendo balzi ed è discretamente aggressivo. Dovrete avere buoni riflessi sia per passare al di sotto del boss mentre è in aria, sia per saltare sul posto quando userà la Sfera elettrica. In quest'ultimo caso capiterà spesso che Volt Catfish la scagli dopo avervi chiuso in un angolo, perciò non rimanete troppo vicini alla parete, in modo tale da permettere alla Sfera di proseguire verso l'alto senza danneggiarvi. Lasciate al boss l'iniziativa durante lo scontro ed agite di conseguenza. Verso la fine dello scontro, Volt Catfish inizierà ad usare di continuo la Tempesta. Dovrete essere molto abili a schivare le scintille e soprattutto ad evitare l'assalto finale. Il boss sarà vulnerabile solo tra una Tempesta e l'altra, perciò dovrete sfruttare al massimo questo breve lasso di tempo per attaccarlo con un Super Colpo.

Usando il Tornado Fang, 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, Volt Catfish eseguirà sempre un balzo: in questo modo gli impedirete di utilizzare i suoi attacchi.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma TRIAD THUNDER.

=====
SHIPYARD - Crush Crawfish [05SY]
=====

Table with 2 columns: NEMICI and OGGETTI. NEMICI: Hamma Hamma, Helit, Walk Blaster, Wall Cancer. OGGETTI: Globo Arancione x6, Sfera Azzurra, Spinning Blade, Vita Bonus x2.

MAPPA



- R = Ride Armor "Hawk"
C = Cuore
H = Chip per la Corazza

H1 Saltate da una gru all'altra, eliminando i vari Helit, e nell'angolo di nord est troverete due GLOBI ARANCIONI. Seguite poi il percorso per

uscire in basso a destra.

H3 Giunti in questo settore, cadrà dal cielo un Hamma Hamma che sfonderà le varie travi orizzontali. Raggiungete la sporgenza destra e lasciatevi cadere, piano per piano, rimanendo sempre vicini alla parete orientale. In questo modo atterrerete alle spalle del nemico e potrete eliminarlo facilmente. Ignorate il pozzo sulla destra, che conduce al settore [H5] e proseguite lungo il percorso sino ad entrare nella camera accanto.

H6 In questa stanza potrà capitare di incontrare Bit oppure Byte, oppure nessuno dei due, a seconda dei casi.

H7 Procedete verso est e più avanti incontrerete un Walk Blaster: la sua abilità è quella di potersi abbassare per evitare i vostri colpi, rendendosi così quasi inattaccabile. Per questo motivo affrontatelo posizionandovi più in basso rispetto a lui, in modo tale da vanificare questa sua abilità.

Nella zona subito inferiore è presente un GLOBO ARANCIONE e provando a raccogliarlo potrete entrare, tramite un passaggio non visibile, nella zona segreta [H8]. Avanzate verso destra invece e scendete le scale. Al piano inferiore eliminate subito il Wall Cancer, poi occupatevi del Walk Blaster, usando l'onda azzurra contro di lui. Raccogliete il GLOBO ARANCIONE e continuate la discesa per entrare nell'hangar.

H8 Qui è presente un teletrasporto che conduce alla Maverick Factory. Una volta entrati in questa zona, per uscire senza utilizzare il teletrasporto dovrete posizionarvi su di esso, e da qui usare lo Scatto verso destra e saltare. Rimbalzare sulla parete del passaggio nascosto per tornare nella zona superiore. Dopo aver completato la Maverick Factory non sarà più possibile entrare in questa stanza.

H9 Recatevi sul sottomarino ed eliminate l'Hamma Hamma. Distruggendo anche il secondo, verrà generata un'apertura nello scafo del veicolo subacqueo e tramite essa potrete entrare al suo interno.

H10 All'interno del vano merci, troverete subito una SFERA AZZURRA sulla sinistra e diversi nastri trasportatori. Saltando da uno all'altro e facendovi strada tra gli Helit, recatevi nell'angolo di nord est. Usate il Tornado Fang per abbattere la parete e raccogliere così ben due VITE BONUS. Nell'angolo di sud ovest invece sono presenti due GLOBI ARANCIONI. Per uscire invece proseguite in basso a destra.

H11 Entrati in questa sala, distruggete la manopola presente sulla parete di destra e tutto il sottomarino si inabisserà, ruotando di 90° in senso antiorario e facendovi accedere automaticamente alla sezione successiva.

H12 Risalite lungo il percorso ed eliminate i Wall Cancer prima che aprano il fuoco. Dopo aver distrutto il Walk Blaster, raggiungete la cima del condotto per accedere infine nella stanza finale.

*** CRUSH CRAWFISH ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	4	2
Acid Burst	32	32	32			Presca	6	6
Frost Shield	32	.				Tenaglia	4	2
Gravity Well	.	.				Laccio	-	-
Parasitic Bomb	.	.						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	.	.						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	11						

ATTACCHI

1. Presa

Crush Crawfish afferra il personaggio e lo colpisce ripetutamente con le sue chele. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Una volta stretti nella morsa, non è possibile liberarsi in alcun modo. Per evitare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss utilizzando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

2. Tenaglia

Crush Crawfish scaglia frontalmente o in diagonale una sua chela, che si muove come un boomerang. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare la parete.

3. Laccio

Crush Crawfish scaglia un pezzo di corda che si muove lungo la parete. Questa tecnica non causa danni al personaggio ma, una volta afferrato, lo costringe a tornare sul pavimento. Il Laccio possiede una discreta velocità e può essere distrutto con le armi.

Crush Crawfish è un androide munito di due grosse chele. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. La cosa è resa più difficile dai Lacci, che vi costringeranno a tornare sul pavimento. Aprite il fuoco ripetutamente sul boss, oltrepassatelo non appena si avvicina e posizionatevi subito vicino alla parete opposta. Attaccatelo costantemente sia per danneggiarlo, sia per distruggere i Lacci che vi scaglierà contro, in modo tale da avere poi la possibilità di utilizzare i muri.

Usando il Triad Thunder, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Crush Crawfish non rimarrà comunque stordito a lungo e quindi sarete costretti ugualmente a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

Dopo averlo sconfitto riceverete l'arma SPINNING BLADE.

=====

I TRE BOSS SPECIALI

[@5BS]

=====

Dopo aver sconfitto i primi due Maverick, potrà capitare di affrontare i due seguaci del Dr Doppler, Bit & Byte. Dallo stesso momento in poi, sarà possibile anche esplorare una località bonus, la Maverick Factory, al cui interno si

affronterà Vile mk-2.

*** BIT ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	1	1
Acid Burst	32	32	32			Globo	4	2
*Frost Shield	11	7				Carica	3	1
Gravity Well	.	.				Cerchio	-	-
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	7						

ATTACCHI

1. Globo

Bit scaglia un globo di energia che insegue brevemente il personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima oltrepassare il globo saltando poi allontanarsi subito da esso.

2. Carica

Bit salta sul posto e poi si lancia in orizzontale. Questa tecnica è molto rapida ed inoltre il boss si posiziona alla stessa altezza del personaggio. Per evitarla, scalare la parete opposta oppure saltare sul posto assieme al boss, in modo tale che Bit attraversi la zona superiore della stanza e si possa oltrepassarlo camminandovi da sotto.

3. Cerchio

Bit scaglia frontalmente un cerchio che imprigiona il personaggio. Non è possibile liberarsi una volta imprigionati se non venendo colpiti dal boss. Per evitare questa tecnica bisogna rimanere nella parte superiore della stanza. Il Cerchio vagherà per alcuni secondi nei pressi del pavimento prima di svanire.

Bit è un automa giallo alle dipendenze di Doppler. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. I suoi attacchi sono tutti egualmente pericolosi e vi costringeranno a rimanere costantemente in movimento per evitarli. Durante lo scontro, la cosa più importante è costringere Bit ad eseguire la Carica nella zona più alta dello schermo, ottenendo così maggiore spazio per evitarla, inoltre dovrete continuamente muovervi da un capo all'altro della stanza. Rimanete sempre accanto alla parete più lontana dal boss ed attaccatelo mentre salta sul posto prima di lanciarsi in avanti. Quando Bit scaglia il Globo o il Cerchio, scalate i muri per evitarli ed intanto forzare la Carica del boss. Dopo aver subito diversi danni, il boss lancerà a coppie sia i Globi che i Cerchi.

Usando il Frost Shield oppure il Triad Thunder, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali. Per questo motivo sarete comunque costretti ad eseguire la particolare sequenza di schivata della sua Carica. Sconfiggendo Bit usando le due armi indicate sopra come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

*** BYTE ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	1	1
Acid Burst	32	32	32			Assalto	6	3
Frost Shield	32	32				Mina	-	-
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	32	32						
*Ray Splasher	16	16						
Spinning Blade	32	32						
*Tornado Fang	16	7						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Assalto

Byte si lancia in avanti eseguendo una poderosa spallata. Nel caso in cui l'attacco vada a segno, il boss scaglia violentemente il personaggio prima contro il soffitto e poi contro la parete. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

2. Mina

Byte scaglia sulla parete una mina che allontana il personaggio dalla parete. Questa tecnica non causa danni ed il suo scopo è quello di rendere più difficile l'uso del muro per evitare l'Assalto del boss. Non si può distruggere la Mina ma si può limitare il suo effetto posizionandosi accanto alla parete e muovendosi costantemente verso l'esterno.

Byte è un possente automa di colore rosso. Non è molto rapido nei movimenti, nè particolarmente aggressivo. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. La cosa è resa più difficile dalle Mine, che vi allontaneranno dalle pareti. Posizionatevi negli angoli inferiori, caricate il Super Colpo e muovetevi verso l'esterno, dando le spalle al boss. Una volta che la Mina sarà posizionata sul muro, continuate ad andare in direzione della parete, per rimanere il più vicino possibile. Non appena Byte si lancia in avanti, scalate rapidamente il muro ed eseguite subito il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss. Usate il Super Colpo sul boss dopo che siete atterrati e raggiungete la parete opposta per ripetere poi la stessa sequenza.

Usando il Ray Splasher oppure il Tornado Fang, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali. Per questo motivo sarete comunque costretti ad eseguire la particolare sequenza di schivata del suo Assalto. Sconfiggendo Byte usando le due armi indicate sopra come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

```

/-----\
| MAVERICK FACTORY |
\-----/

```

Per accedere in questa località facoltativa bisogna aver eliminato almeno due Maverick e si deve entrare in uno dei teletrasporti speciali presenti in:

```

Power Control Center - E2
Shipyard ----- H8
Town of Ice ----- I7

```

Una volta completata questa località, non sarà più possibile esplorarla in futuro, nè accedere alle stanze dove sono presenti i teletrasporti speciali. Inoltre la Maverick Factory non sarà ugualmente esplorabile dopo aver sconfitto l'ultimo dei Maverick.

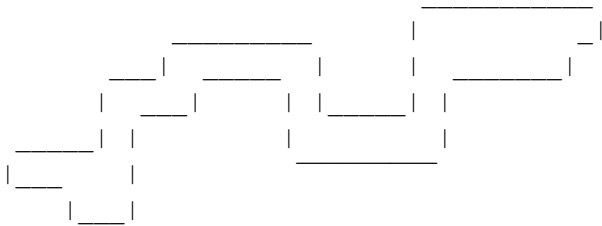
NEMICI

Drill Waying
Hamma Hamma
Notor Banger
Wall Cancer
(boss) Kangaroo Vile
(boss) Vile mk-2

OGGETTI

Globo Arancione x9
Sfera Azzurra
Vita Bonus

MAPPA



L1 Procedete verso destra, eliminando i Notor Banger sino ad arrivare ad un condotto. Durante la discesa, fate attenzione ai Wall Cancer ed entrate nella sezione successiva.

L2 Qui è presente un ascensore che si attiverà solo se avrete già sconfitto Volt Catfish presso il Power Control Center. Dall'alto cadranno dei rottami ma essi non potranno ferirvi se rimarrete nell'ascensore. Sulle sporgenze del condotto troverete ben quattro GLOBI ARANCIONI. Arrivati in cima, oltrepassate le spine e l'Hamma Hamma per raccogliere poi una SFERA AZZURRA. Salite le scale ed entrate nella stanza accanto.

L3 Qui affronterete il boss della località.

|| A bordo di una Ride Armor "Kangaroo" fa la sua ricomparsa Vile, il vecchio braccio destro di Sigma, eliminato tempo prima da 'X'. Il redivivo Maverick è tornato per vendicarsi del Robot blu. La fabbrica esploderà entro pochi minuti e Vile vuole tenere occupato 'X' sino ad allora.

*** KANGAROO VILE ***

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	32			Affondo	4	2
Frost Shield	32	32						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	32	32						
*Ray Splasher	16	16						
*Spinning Blade	16	7						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	.	32						

ATTACCHI

. Affondo

Kangaroo Vile attacca con un affondo della Ride Armor. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

Il Kangaroo è la Ride Armor comandata da Vile, identica a quella che può utilizzare anche il personaggio. Possiede una notevole rapidità ma non è in grado di saltare. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss poiché questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo e posizionatevi negli angoli superiori della stanza, aspettando che Kangaroo Vile si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

|| *dopo essere stato sconfitto, Vile scenderà dal suo veicolo e bisognerà
|| affrontarlo faccia a faccia.*

*** VILE MK-2 ***

TABELLA ARMI						DANNI	Nor	Pot	Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	4		2
Acid Burst	32	32	32			Fiamme	4		2
Frost Shield	32	32				Raffica	2		1
Gravity Well	.	.							
Parasitic Bomb	32	32							
*Ray Splasher	16	16							
*Spinning Blade	16	7							
Tornado Fang	.	.							
Triad Thunder	.	32							

ATTACCHI

1. Fiamme

Vile mk-2 salta e scaglia verso il basso una bomba che, a contatto con il pavimento, genera una colonna di fuoco che avanza orizzontalmente verso il personaggio, per poi risalire la parete e svanire nel soffitto. La tecnica è abbastanza rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la colonna di fuoco saltando semplicemente oppure aiutandosi con le pareti.

2. Raffica

Vile mk-2 salta e spara diverse volte in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

Vile mk-2 è il vecchio braccio destro di Sigma, ricostruito dal Dr Doppler. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Quasi tutte le sue tecniche vengono eseguite mentre lui è in aria, lasciandovi quindi abbastanza

tempo per allontanarvi da lui o per schivarle. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul boss solo quando atterra, e solo dopo aver schivato il suo attacco, in modo tale da avere tutto il tempo per mirare con precisione. Rimanete sempre lontani da lui e passategli da sotto non appena salta.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre il Super Colpo della stessa arma gli causerà ben cinque tacche di danno. Rilasciate la tecnica non appena il boss torna sul pavimento, per avere poi il tempo di caricare la successiva. Se sconfiggete Vile mk-2 tramite Spinning Blade o Ray Splasher come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

Al termine dello scontro, uscite dalla stanza.

L4 Adesso avrete 50 secondi per raggiungere l'uscita prima che la località esploda. In caso contrario, perderete una vita e dovrete riprovare la fuga dall'inizio. Avanzate verso destra, ignorate l'Hamma Hamma e raccogliete il GLOBO ARANCIONE sulla sporgenza. Lasciatevi cadere nel condotto, evitando i Wall Cancer, e potrete ottenere altri due GLOBI ARANCIONI ed una VITA BONUS. Giunti sul fondo, seguite il percorso ed usate il Frost Shield oppure il Triad Thunder per abbattere i vari Drill Waying con un solo attacco.

L5 Arrivati all'ascensore, raccogliete il GLOBO ARANCIONE ed entrate nella cabina. Come avvenuto in precedenza, dall'alto cadranno rottami metallici ma rimarrete al sicuro all'interno dell'ascensore, ma nuovamente sarà attivo solo se avrete già sconfitto Volt Catfish presso il Power Control Center. In cima è presente un altro GLOBO ARANCIONE.

L6 Lungo il percorso, il pavimento segmentato crollerà gradualmente sotto il vostro peso. Usate lo Scatto assieme al Salto per superare questi tratti e scalate rapidamente le pareti nel caso in cui cadiate nelle zone inferiori. Al termine della sezione troverete un teletrasporto che vi condurrà fuori dalla Maverick Factory.

Una volta completata questa località, vi ritroverete all'inizio del Livello dal quale siete entrati nella Maverick Factory.

=====

RECUPERO OGGETTI

[@5RC]

=====

Eliminando tutti e gli otto i Maverick partirà un breve dialogo presso la base dei Maverick Hunter.

|| Analizzando i circuiti dei Maverick distrutti, il Dr Cain ha scoperto che
|| Doppler sta costruendo una Corazza da Guerra in grado di riprodurre tutte le
|| abilità speciali dei Reploid di ultima generazione. Questa Corazza però pare
|| essere destinata a qualcun altro, non a Doppler. 'X' e Zero temono che sia
|| stata realizzata per donare a Sigma un nuovo corpo. Il precedente capo dei
|| Maverick deve essere stato riportato in vita in qualche modo e ora è in
|| combutta con il Dr Doppler. 'X' e Zero si precipitano subito nella Zona D,
|| dove è stato localizzato il laboratorio del malvagio scienziato.

Ora nella schermata generale delle località sarà possibile selezionare la

casella centrale in basso per accedere al laboratorio di Doppler. Prima di farlo però è consigliato esplorare nuovamente le località precedenti per raccogliere i vari Potenzamenti rimasti. Per tornare alla mappa, usate l'Exit dalla Schermata Armi oppure raggiungete la stanza del boss della località.

Alcune località subiranno lievi cambiamenti a seconda di quando vengono esplorate:

A. Aircraft Carrier --> Visitandola dopo aver sconfitto Blast Hornet, le casse metalliche presenti in B2 scompariranno.

Armory -----> Completando la località, tutti gli Head Gunner-customer presenti negli altri livelli dei Maverick saranno sostituiti dagli Head Gunner-masspro. Visitandola prima di aver sconfitto Gravity Beetle, invece, appariranno i Carry Arm ed i Meta Capsule in C8.

Maverick Factory -----> Visitandola dopo aver sconfitto Volt Catfish, si potrà utilizzare gli ascensori.

Town of Ice -----> Visitandola dopo aver sconfitto Volt Catfish, le luci presenti in I6 si accenderanno.

Per quanto riguarda i Chip, ricordate che è possibile raccoglierne solo uno durante l'avventura e perciò dovrete scegliere bene quale ottenere a seconda del vostro metodo di gioco. Ad ogni modo è meglio evitare di raccogliere questi per avere la possibilità più avanti di ottenere il Chip Dorato che racchiude tutte le singole abilità degli altri Chip.

|| DR LIGHT: Cosa...? Hai già installato un Chip. Mi spiace, ma non puoi equipaggiarne più di uno. La vita qualche è volta è crudele, non è vero, X?

OGGETTI

- Chip Energetico
- Chip per il Cannone
- Chip per la Corazza
- Chip per le Gambe
- Cuore x5
- Potenziamento per il Cannone
- Potenziamento per l'Elmo
- Potenziamento per la Corazza
- Ride Armor "Chimera"
- Ride Armor "Frog"
- Ride Armor "Hawk"
- Ride Armor "Kangaroo"
- Sub Tank

```
/-----\  
| TOWN OF ICE |  
\-----/
```

Tornate in [I2], avanzare verso est per trovare alcuni blocchi di ghiaccio impilati l'uno sull'altro. Usare il Tornado Fang per distruggerli ed entrare così in [I3]. Al suo interno il CUORE sarà presente oltre il pavimento di spine.

```
/-----\  
| SAFARI PARK |  
\-----/
```

Recatevi in [G2], percorrete il corridoio superiore e, prima di scendere le scale, noterete sulla destra una parete con diverse crepe. Abbattetela con il Tornado Fang per liberare l'accesso alla zona segreta [G3]. Al suo interno, saltate subito verso est per oltrepassare le spine ed usate poi lo Scatto Aereo verso l'alto per salire sulla sporgenza e raggiungere così la capsula del POTENZIAMENTO PER IL CANNONE.

```
|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Usa questo Potenziamento per il  
|| Cannone. Esso aumenterà la potenza dei tuoi Super Colpi e sarai anche in  
|| grado di spararne due consecutivamente. Usando il giusto tempismo potrai  
|| unire i colpi e creare un proiettile combinato. Il Potenziamento inoltre ti  
|| permetterà di caricare qualsiasi arma.
```

```
/-----\  
| QUARRY |  
\-----/
```

Entrate in [F2] ed al bivio andate a destra, accedendo così in [F3]. Qui usate il Super Colpo del Triad Thunder per spezzare le funi e far cadere il masso sulle spine. In questo modo potrete sfruttare la roccia come pedana ed utilizzarla per raggiungere il CUORE presente sulla sporgenza.

Tornate poi in [F6] e superate la zona dove sono presenti i massi che rotolano sino a trovarne uno in alto a sinistra, legato al soffitto. Usate il Super Colpo del Triad Thunder per spezzare le funi e liberare il passaggio, entrando così in [F7]. Scalate poi il condotto per trovare la capsula del POTENZIAMENTO PER L'ELMO nella zona esterna.

```
|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Usa questo Potenziamento per l'Elmo.  
|| Esso ti aiuterà a trovare oggetti nascosti, basandosi sui dati del  
|| satellite. Sarai in grado di individuare l'esatta posizione degli oggetti  
|| usando questo radar che penetra nel suolo.
```

```
/-----\  
| ARMORY |  
\-----/
```

Arrivati in [C6], superate tutti gli edifici ed entrate in quello più a destra dall'apertura ai piedi della parete. Al suo interno, usate il Tornado Fang per abbattere il muro di sinistra ed entrare così in [C7]. Proseguite verso ovest, distruggendo sempre con quell'arma tutte le pareti e le casse sino a trovare un'apertura nel pavimento. Scendete al suo interno ed entrate nel salone dove è presente la Ride Armor imprigionata da un dispositivo. Distruggetelo, salite a bordo del veicolo ed infine utilizzate la pedana mobile sulla sinistra per tornare in superficie assieme alla RIDE ARMOR "CHIMERA".

Recatevi in [C8] e percorrete tutta la pista di atterraggio per raggiungere l'edificio viola sulla destra. Posizionatevi poco più a sinistra della sporgenza superiore, saltate ed usate lo Scatto Aereo verso l'alto. Rimbaltate subito lungo la parete per scalarla ed entrare così in [C9] dove è

presente il CUORE sulla destra.

-- CHIP ENERGETICO --

Giunti all'inizio di [C3], usate lo Scatto Aereo verso l'alto per entrare nel condotto dove in cima è presente la postazione Ride Armor. È consigliato selezionare Hawk per via delle sue capacità di volo. Tornate nel corridoio, usate lo Scatto del veicolo e spiccate un salto dal bordo destro del pavimento, per coprire la maggiore distanza possibile. Così facendo, raggiungerete la parte destra della stanza e dovrete fare attenzione alle spine presenti sul muro. Se è necessario, abbandonate in volo la Ride Armor per evitarle ed arrivare così nella zona superiore. Superate il gradino per entrare in [C4] e trovare infine la capsula.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Installa il Chip Energetico. Esso ti
|| permettere di ripristinare la tua vita. Rimani immobile e la tua energia
|| vitale aumenterà lentamente. Ricorda, X, il tuo sistema può supportare solo
|| 1 dei 4 Chip. Entra nella capsula solo se sei sicuro di voler usare questo.

```
/-----\  
| POWER CONTROL CENTER |  
\-----/
```

Recatevi in [E6], salite pedana mobile che si muove verso l'alto e raggiungete la cima, entrando così in [E7]. Fate attenzione alle spine sul soffitto e proseguite verso sinistra. Qui è presente un blocco con un pannello verde. Posizionatevi su di esso ed utilizzate il Super Colpo del Gravity Well per far levitare il blocco e raggiungere così la zona segreta superiore dove è presente la capsula del POTENZIAMENTO PER LA CORAZZA.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Usa questo Potenziamento per la
|| Corazza. Esso diminuirà i danni subiti dal tuo sistema. Ogni volta che
|| verrai ferito, si genererà un campo di forza per proteggerti.

Tornate poi in [E10], scalate la prima parete sulla destra, dove è presente una scintilla mobile e raggiungete la parte superiore per trovare sulla sinistra una postazione Ride Armor. Salire a bordo di un veicolo e lasciatevi cadere lungo il condotto da dove si è arrivati. Il peso della Ride Armor sfonderà il pavimento sottostante, consentendo l'accesso alla zona segreta [E11]. Al suo interno eliminate i Crablaster e raccogliete il SUB TANK presente sulla sinistra.

```
/-----\  
| SHIPYARD |  
\-----/
```

Una volta iniziato il Livello, raggiungete la base delle gru e posizionatevi poco più a destra della gru centrale. Usate il Super Colpo del Triad Thunder per distruggere una parte del pavimento e liberare così l'accesso per la zona segreta [H2]. Al suo interno sarà presente l'icona della RIDE ARMOR "HAWK" sulla destra.

Tornate in [H1] ed utilizzate la postazione Ride Armor in basso a sinistra. A bordo del veicolo poi, recatevi in [H3], dove un Hamma Hamma cadrà dall'alto, sfondando tutte le travi orizzontali. Combinando lo Scatto ed il salto della Ride Armor, raggiungete la piccola sporgenza lungo la parete destra e da qui lasciatevi cadere gradualmente, passando da una piccola sporgenza all'altra.

Giunti sulla terza dall'alto, usate l'attacco del veicolo per distruggere la parete di destra ed accedere così alla zona segreta [H4]. Al suo interno sarà presente il CUORE.

-- CHIP PER LA CORAZZA --

Rimanendo a bordo della Ride Armor, eliminate l'Hamma Hamma in [H3] ed avanzate verso est, scendendo attraverso l'apertura nel pavimento. Arrivati nella zona inferiore [H5], usate l'attacco del veicolo per abbattere il blocco sulla sinistra. Scendete dalla Ride Armor ed andate verso ovest per trovare la capsula.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Installa il Chip per la Corazza.
|| Esso aumenterà le tue capacità difensive. Il tuo campo di forza verrà
|| potenziato e riceverai danni ancora minori. Ricorda, X, il tuo sistema può
|| supportare solo 1 dei 4 Chip. Entra nella capsula solo se sei sicuro di
|| voler usare questo.

```
/-----\  
| AERIAL AIRCRAFT CARRIER |  
\-----/
```

Giunti nel capannone [B2] e, dopo aver completato l'Armory, le casse metalliche non saranno più presenti: fatevi strada tra i nemici sino ad arrivare ai piedi del condotto verticale a nord est. Da qui, usate lo Scatto e saltate verso sinistra, proseguendo sempre in questa direzione sino a trovare il CUORE su una sporgenza a nord ovest.

Recatevi poi in [B4] per trovare un'icona su una sporgenza in cima all'impalcatura presente subito sulla sinistra. Scalate la struttura e poi saltate verso est, in modo tale da arrivare oltre la sporgenza. Mentre siete ancora in aria, usate lo Scatto Aereo verso l'alto e rimbaltate subito sulla sporgenza per salirvi sopra ed ottenere così l'icona della RIDE ARMOR "FROG".

-- CHIP PER IL CANNONE --

Utilizzare la postazione Ride Armor presente in [B6] e salite a bordo di un veicolo, possibilmente Hawk per via delle sue capacità di volo. Seguite il percorso, facendo attenzione al pavimento che crolla e raggiungete la base del condotto. Combinando lo Scatto ed il Salto del veicolo, passate da una sporgenza all'altra per proseguire verso l'alto. Percorrete il corridoio verso destra ed usate l'attacco della Ride Armor per abbattere la parete a sud est ed entrare in [B7]. Superate il pavimento di spine ed abbandonate il veicolo per oltrepassare il muro e trovare infine la capsula.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Installa il Chip per il Cannone.
|| Esso aumenterà le tue capacità d'attacco. I danni subiti dal tuo sistema
|| verranno convertiti e accumulati sotto forma di energia. Grazie ad essa
|| potrai sparare rapidamente Super Colpi. Ricorda, X, il tuo sistema può
|| supportare solo 1 dei 4 Chip. Entra nella capsula solo se sei sicuro di
|| voler usare questo.

```
/-----\  
| GIANT DAM |  
\-----/
```

Salite a bordo della Ride Armor "Frog" veicolo presso la postazione situata in [D5] e raggiungete la zona sottomarina. Una volta entrati in [D6] verrete

attaccati dalle Mine Tortoise. Se possibile, non eliminatele, in modo tale da rendere più semplice il recupero dell'oggetto. Usando l'esoscheletro andate verso destra, salendo sulla piattaforma più alta tra le due presenti. Arrivati al termine del percorso, usate i missili della Frog per distruggere le eliche presenti sulla parete ed arrestare così la corrente marina.

Scendete dal veicolo, scalare la parete per tornare in superficie e giungere così in [D7]. Ora dovrete attraversare il mare verso sinistra. Premendo di continuo il pulsante del Salto mentre vi trovate a pelo d'acqua, 'X' potrà rimanere a galla senza affondare. A seconda di dove e quante Mine Tortoise avete eliminato in precedenza, in superficie saranno presenti i loro gusci acuminati che potranno ferire il Robot al contatto e farlo affondare. Per questo motivo vi era stato consigliato in precedenza di non sconfiggerle. Saltando sul pelo dell'acqua ed aiutandovi con lo Scatto Aereo per oltrepassare gli eventuali gusci, proseguite verso sinistra sino a trovare la sporgenza dove è presente un'icona. Usate lo Scatto Aereo verso l'alto per raggiungerla ed ottenere così la RIDE ARMOR "KANGAROO".

-- CHIP PER LE GAMBE --

Sempre raggiungendo [D7], superate il muro a destra per trovare la capsula.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Installa il Chip per le Gambe. Esso ti
|| permetterà di usare due scatti aerei consecutivi. Tramite il Chip, la tua
|| mobilità in aria aumenterà notevolmente. Ricorda, X, il tuo sistema può
|| supportare solo 1 dei 4 Chip. Entra nella capsula solo se sei sicuro di
|| voler usare questo.

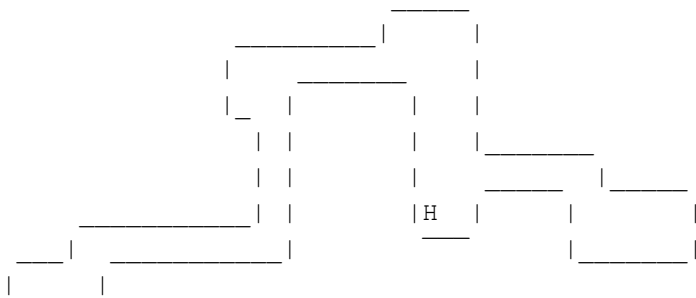
=====

LABORATORIO DI DOPPLER 1 [@5L1]

=====

NEMICI	OGGETTI
Caterkiller	Chip Dorato
Drill Waying	Globo Arancione x2
Hamma Hamma	Sfera Azzurra
Head Gunner-customer	
Meta Capsule	
Rex-2000	
Walk Blaster	
(boss) Godkarmachine O Inary	
(boss) Press Disposer	

MAPPA



H = Chip Dorato

Tramite le scale entrate nella zona superiore.

M2 Scalate il condotto e fate attenzione al Caterkiller presente sulla parete sinistra. Avanzare verso est ed ora il soffitto sarà ricoperto da spine. Man mano che procedete, alcune parti di esso si abbasseranno e quindi dovrete calibrare bene i salti per non venirci a contatto. Usate lo Spinning Blade dalla corta distanza per eliminare gli Head Gunner-customer ed intanto proseguire. Salite le scale per passare alla sezione successiva.

M3 Qui le parete inizieranno a muoversi da entrambe le parti per schiacciarvi. Combinare il Rimbalzo e lo Scatto Aereo verso l'alto per scalare questo condotto prima che sia troppo tardi. Il tempismo è fondamentale durante la salita perchè il margine di errore a vostra disposizione è minimo.

M4 Giunti in questa zona, avanzate verso sinistra ed eliminate l'Hamma Hamma ed il Caterkiller. In alto poi potrete raccogliere un GLOBO ARANCIONE ed una SFERA AZZURRA. Seguite infine il percorso.

M5

|| Un possente nemico fronteggia 'X'. In suo soccorso arriva anche Zero:
|| il Robot blu dovrà eliminare la minaccia mentre il suo compagno cercherà di
|| arrestare la discesa del soffitto acuminato.

Qui affronterete il mini boss Rex-2000. Durante lo scontro, il soffitto acuminato si abbasserà gradualmente, riducendo la vostra possibilità di saltare. Per eliminare rapidamente il nemico, una volta iniziata la battaglia, avvicinatevi a lui ed usate di continuo lo Spinning Blade per eliminarlo prima che apra il fuoco. Se non viene eliminato da voi, il Rex-2000 verrà ad ogni modo schiacciato dal soffitto entro trenta secondi, facendovi proseguire automaticamente nell'avventura. Nel caso in cui Zero sia morto prima di entrare in questa stanza, oltre al mini boss, dovrete abbattere il dispositivo che fa abbassare il soffitto, presente sulla destra.

|| L'esercito di Doppler pattuglia tutto il laboratorio: Zero si separa da 'X'
|| andando in avanscoperta.

M6 Proseguite verso est ed eliminate l'Hamma Hamma prima di andare a nord. Fate attenzione ai Caterkiller presenti lungo il condotto ed arriverete in un salone. Prima di entrare, usate il Triad Thunder e, mentre l'arma si attiva, scattate e saltate verso destra. In questo modo arriverete sulla parete orientale e potrete eliminare istantaneamente il Caterkiller situato su di essa. Scalatela per trovare un GLOBO ARANCIONE ed una postazione Ride Armor.

Salite a bordo di un veicolo qualsiasi e proseguite lungo il percorso. Nel caso in cui non riusciste a raggiungere la parete orientale, lanciatevi il più a destra a possibile per evitare i vari Caterkiller presenti. Eliminate il Walk Blaster ed entrate nella zona sottostante. Prima di procedere però, fate in modo di avere la barra di vita completamente piena.

M7 Giunti all'inizio di questa zona, scendete attraverso la prima apertura nel pavimento e lasciatevi scivolare lungo il muro sinistro sino a trovare un ingresso segreto che conduce alla stanza segreta [M8].

M8 Qui, se possedete la barra di vita completamente piena ed avete raccolto tutti i Cuori, i Sub Tank, le Ride Armor e non avete ottenuto alcun Chip, troverete la capsula del CHIP DORATO.

|| DR LIGHT: Entra in questa capsula, X. Installa il Chip per potenziare tutte le tue componenti. Ora la situazione dovrebbe essere migliorata.
|| Buona fortuna, X.

Tornate poi nella zona precedente.

M7 Procedendo verso est ora dovrete schivare le sfere chiodate che cadranno dal soffitto per poi rotolare verso le discese. Usate il salto per oltrepassarle ed eliminate i Drill Waying che vi sbarreranno la strada. Scendete nel condotto poi, tenendovi sulla destra per evitare il Caterkiller, ed abbattete l'Hamma Hamma prima di arrivare nella zona finale.

BIVIO 1 \

A seconda di come avete sconfitto in precedenza Bit & Byte presso le località dei Maverick, ora accederete ad una stanza diversa:

- avendo sconfitto entrambi i seguaci di Doppler usando le rispettive debolezze, sarà disponibile la stanza superiore [M9] e qui affronterete il boss Press Disposer.
- se invece avrete sconfitto solo uno dei due usando la rispettiva debolezza, oppure nessuno dei due, dovrete entrare alla stanza inferiore [M10] per combattere contro il boss Godkarmachine O Inary.

M9 Qui affronterete il boss della località.

*** PRESS DISPOSER ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Rulli	32	16
Frost Shield	32	32				Caduta	32	16
Gravity Well	.	.				Tenaglia	7	4
Parasitic Bomb	32	32				Androidi	4	2
*Ray Splasher	16	16				Rottami	4	2
Spinning Blade	32	32				Gocce acido	2	1
*Tornado Fang	8	7				Mare acido	3	1
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Rulli

venendo a contatto con i rulli presenti nell'angolo in basso a destra, si perderà una gran quantità di vita.

2. Caduta

Press Disposer si lascia cadere verticalmente, schiacciando il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma causa danni elevatissimi. Per evitarla non bisogna posizionarsi al di sotto del boss.

3. Tenaglia

Press Disposer allunga il suo arto per afferrare il personaggio e lo avvicina a sè. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna spostarsi velocemente in orizzontale tramite lo Scatto.

4. Androidi

dal cannone in alto vengono rilasciati piccoli droidi che cadono sul nastro trasportatore per poi essere distrutti dai rulli. Questi esseri aprono il fuoco contro il personaggio e possono essere abbattuti con le armi. Il modo più rapido per eliminarli è quello di colpirli con la Parasitic Bomb.

5. Rottami

dal cannone in alto vengono rilasciati rottami metallici che cadono sul nastro trasportatore per poi essere distrutti dai rulli. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente non posizionarsi al di sotto del cannone. Si possono sfruttare i Rottami come se fossero pedane.

6. Gocce d'acido

Press Disposer rilascia dalla sua proboscide quattro gocce di acido. Questa tecnica è discretamente rapida e rimane attiva anche mentre le gocce giungono sul nastro trasportatore. Per evitarla bisogna scalare rapidamente la parete.

7. Mare d'acido

nel caso in cui la proboscide di Press Disposer venga distrutta, il boss non potrà più rilasciare le Gocce d'acido. Al suo posto però verrà emesso un notevole getto di liquido che ricoprirà tutto il pavimento e causerà danni al contatto. Gli Androidi ed i Rottami che cadono nel Mare d'acido affonderanno istantaneamente.

Press Disposer è una sorta di grosso elefante meccanico. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede molti attacchi, la gran parte difficili da schivare. Nella stanza sono presenti un nastro trasportatore sul pavimento, dei rulli nella zona di sud est, che causano danni elevatissimi venendoci a contatto, ed un cannone mobile sul soffitto che rilascia i Rottami. Il boss rimane attaccato alla parete destra e si muove solo in verticale; la sua proboscide è in grado di assorbire le varie armi perciò per danneggiare Press Disposer dovrete essere precisi e mirare ai suoi occhi. Posizionatevi sotto il boss per costringerlo a scendere sul pavimento e spostatevi per non farvi schiacciare. Una volta a terra, avvicinatevi a lui e colpitelo all'altezza del volto, sapendo che il contatto con la proboscide non vi causerà danni. Man mano che dall'alto cadono rottami e androidi, ignorate i primi ed eliminate subito i secondi perchè apriranno il fuoco su di voi. Evitate di distruggere la proboscide del boss perchè causereste la formazione del Mare d'acido che coprirà tutto il pavimento e vi costringerà a rimanere sempre sulla parete sinistra.

Usando il Tornado Fang, il boss subirà un danno che può oscillare dalle due alle quattro tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, a seconda dei suoi movimenti rispetto alle trivelle.

M10 Qui affronterete il boss della località.

|| I seguaci di Doppler sono tornati sul campo di battaglia più forti che mai
|| ed ora uniranno le loro forze per abbattere 'X'.

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	32	32	32			Mano	18	7
Frost Shield	32	32				Globo	15	7
Gravity Well	.	.				Spada	8	4
*Parasitic Bomb	16	16				Lama	6	3
*Ray Splasher	11	11				Impatto	morte immediata	
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Mano meccanica

Godkarmachine scaglia una mano in direzione del personaggio. Nel caso in cui riesca ad afferrarlo, il boss scaglia il Robot verso il soffitto e poi lo colpisce nuovamente usando l'altra mano meccanica. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare la parete ed usare il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per oltrepassarla, non appena la Mano meccanica si avvicina.

2. Globo di energia

se il personaggio si posiziona alle sue spalle, Godkarmachine scaglia due sfere che lo inseguono per alcuni secondi. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna necessariamente tornare di fronte al boss.

3. Spada

Godkarmachine genera una spada e la utilizza per scagliare orizzontalmente un'onda viola. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna utilizzare lo Scatto per passarci da sotto.

4. Lama verticale

dopo aver urtato la parete, l'onda viola si scinde in due lame che si muovono lungo il muro. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi dalla parete.

5. Impatto

Godkarmachine si solleva brevemente per poi lasciarsi cadere in verticale. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione molto limitato. Rimanere schiacciati dal boss causa morte immediata.

Godkarmachine O Inary è un grosso automa generato dalla fusione di Bit e Byte. Si muove molto raramente dalla sua posizione ed è abbastanza aggressivo. Per via della staticità del boss e delle sue grosse dimensioni, avrete uno spazio ridotto per evitare i suoi attacchi, soprattutto le Mani meccaniche. Il busto di Godkarmachine è la sua unica parte vulnerabile ed inoltre questi rimane immobile diversi istanti tra un attacco e l'altro: sfruttate questo breve lasso di tempo per colpirlo con il Super Colpo. I proiettili semplici dell'X-Buster invece passeranno al di sotto, perciò sarete costretti a saltare.

Usando il Ray Splasher, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, senza causare però altri effetti collaterali.

| Adesso, a seconda di cosa avete fatto durante l'esplorazione dei livelli |
 | dei Maverick, entrerete in una località diversa: |
 | |
 | • avendo completato la Maverick Factory ed avendo eliminato Vile mk-2 |
 | tramite le sue debolezze, accederete al LABORATORIO DI DOPPLER 2. |
 | |
 | • non avendo eliminato Vile mk-2 tramite le sue debolezze, oppure non |
 | avendo esplorato affatto la Maverick Factory, entrerete invece nel |
 | RIFUGIO DI VILE. |
 | |

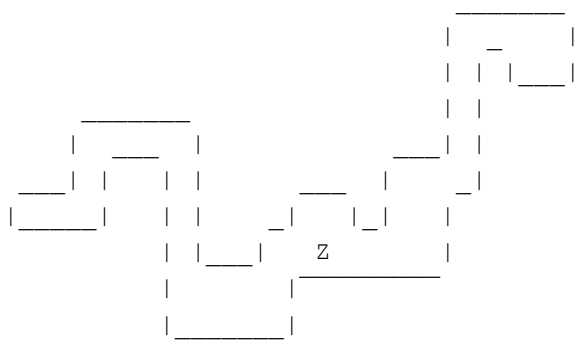
=====

LABORATORIO DI DOPPLER 2 [@5L2]

=====

NEMICI	OGGETTI
Caterkiller	Z-Sabre
Escanail	
Helit	
Meta Capsule	
Mine Tortoise	
Mosquitus	
Victoroid-customer	
Walk Blaster	
(boss) Volt Kurageil	

MAPPA



Z = Z-Sabre

N1 Il primo nemico a comparire è il Victoroid-customer, versione avanzata dell'avversario incontrato già nella Giant Dam. Sfruttate il dislivello e distruggetelo senza farvi colpire dalle granate. Ignorate il Meta Capsule ed iniziate la scalata. Usate il Frost Shield per abbattere rapidamente i vari Victoroid-customer presenti ed il Triad Thunder per distruggere i Caterkiller. Andate poi verso destra sino a scendere nella zona inferiore.

N2 Qui troverete accanto alla parete destra una postazione Ride Armor. Scendete lungo il condotto, tenendovi sulla sinistra. Nella parte sottomarina sarete attaccati dalle Mine Tortoise: eliminatele tenendole però il più lontane possibili dalla parete destra, in modo tale che i loro gusci non vi ostacolino in seguito. Proseguite verso l'alto ed usate il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per superare le varie sporgenze. Avanzate infine in direzione est.

<< Nel caso in cui Zero sia ancora vivo, usate il Robot rosso per accedere nella sala accanto. >>

N3 Qui affronterete il mini boss Mosquitus. Non possiede una grande velocità ma è abbastanza aggressivo. La stanza in cui si svolge lo scontro ha una particolarità: il pavimento è suddiviso in segmenti, ognuno dei quali associato ad un colore. Quando Mosquitus si lancia in picchiata, assorbirà dal pavimento il colore corrispondente del segmento, cambiando lui stesso tinta. Ripetendo la sequenza e mischiando due colori diversi, il nemico eseguirà i suoi attacchi. Se invece viene risucchiato due volte lo stesso colore allora non accadrà nulla. Grazie a questa proprietà, potrete controllare i movimenti del nemico, impedendogli di attivare le sue tecniche. Posizionatevi su un segmento e schivate il suo Risucchio. Attaccate il nemico mentre è fermo sul pavimento e poi spostatevi su un altro segmento dello stesso colore assorbito da Mosquitus. Ripetete la sequenza sino alla sua eliminazione. Usando Zero invece è sufficiente un solo colpo di Z-Sabre per eliminare il nemico.

(eliminandolo con Zero)

|| Mosquitus, ormai sconfitto, precipita su Zero danneggiandolo gravemente.
|| Il Robot rosso non può più aiutare 'X' e decide di tornare dal Dr Cain per
|| farsi riparare. Prima di andare, Zero dona al compagno la sua spada laser.

Riceverete così la Z-SABRE.

N4 Eliminate il Victoroid-customer e poi occupatevi del Walk Blaster, usando il Triad Thunder. Durante la scalata aiutatevi con la Parasitic Bomb per sconfiggere gli Helit. Seguite infine il percorso sino ad entrare nella zona accanto.

N5 Questo lungo condotto è ricoperto di spine e qui troverete le Escanail: lumache meccaniche in grado di trasportarvi verso l'alto. Aspettate che la prima di esse scenda ai piedi della parete e distruggetene il guscio prima di salirvi sopra. Durante la scalata, usate la Parasitic Bomb per eliminare rapidamente i vari Helit che compariranno. Saltate da un'Escanail all'altra, dopo averne distrutto il guscio, passando di parete in parete, poichè queste pedane senzienti non sono in grado di superare i dislivelli. Arrivati al limite del cammino, le Escanail torneranno rapidamente verso il basso. Giunti in cima, entrate nella camera accanto.

N6 Qui affronterete il boss della località.

*** VOLT KURAGEIL ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Laser	8	4
*Frost Shield	11	7				Artiglio	6	3
Gravity Well	.	.				Torpedini	4	2
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	.						

ATTACCHI

1. Laser

Volt Kurageil scaglia dalla sua spalla tre piccoli globi che si aprono, in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Volt Kurageil esegue questo attacco quando il personaggio si trova sulla parete.

2. Artiglio

Volt Kurageil lancia uno dei suoi artigli contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal boss non appena estende il suo tentacolo.

3. Torpedini

Volt Kurageil rilascia una serie di missili che inseguono il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna spostarsi in continuazione inoltre è possibile distruggere i missili con le armi.

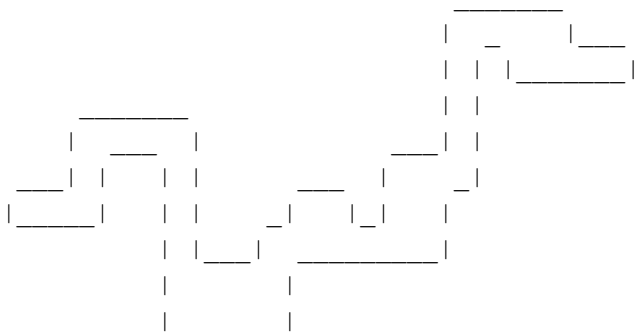
Volt Kurageil è una grossa medusa metallica. Si muove lentamente e non è molto aggressiva. La stanza dove si svolge lo scontro si trova quasi completamente sottacqua ed il boss si sposta solo orizzontalmente, con la maggior parte del suo corpo che si trova immersa nel liquido. Preparate il Super Colpo e scalate la parete. Attendete che il boss scagli le Torpedini e rilasciate la tecnica: in questo modo distruggerete i missili e danneggerete Volt Kurageil con un solo attacco.

Usando il Triad Thunder oppure il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, senza però ricevere altri effetti collaterali.

=====
RIFUGIO DI VILE [5RV]
=====

Table with 2 columns: NEMICI and OGGETTI. NEMICI includes Escanail, Hamma Hamma, Helit, Notor Banger, Wall Cancer, (boss) Goliath Vile, (boss) Vile mk-2. OGGETTI includes (nessuno).

MAPPA



01 Eliminate l'Hamma Hamma ed il Notor Banger e fate attenzione al Wall Cancer presente sulla parete. Aiutatevi con il Triad Thunder per scalare il condotto ed intanto distruggere i nemici, mentre per distruggere i vari Hamma Hamma, attaccateli alle spalle con lo Spinning Blade. Andate verso destra sino a scendere nella zona inferiore.

02 Qui troverete accanto alla parete destra una postazione Ride Armor. Salite a bordo dell'Hawk e scendete lungo il condotto, tenendovi sulla sinistra. Sfruttando le capacità di volo del veicolo, proseguite verso est e potrete andare oltre i vari Hamma Hamma senza perdere tempo ad affrontarli tutti. Giunti alla parete orientale, andate verso l'alto ed usate il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per superare le varie sporgenze. Entrate poi nella camera accanto.

03 Al suo interno non troverete nulla perciò proseguite verso destra.

04 Sconfiggete i due Hamma Hamma e scalate il muro, proteggendovi con il Triad Thunder dal Wall Cancer. Usate il Super Colpo di quest'ultima arma per eliminare rapidamente i nemici successivi e seguite il percorso sino ad entrare nella zona accanto.

05 Questo lungo condotto è ricoperto di spine e qui troverete le Escanail: lumache meccaniche in grado di trasportarvi verso l'alto. Aspettate che la prima di esse scenda ai piedi della parete e distruggetene il guscio prima di salirvi sopra. Durante la scalata, usate la Parasitic Bomb per eliminare rapidamente i vari Helit che compariranno. Saltate da un'Escanail all'altra, dopo averne distrutto il guscio, passando di parete in parete, poichè queste pedane senzienti non sono in grado di superare i dislivelli. Arrivati al limite del cammino, le Escanail torneranno rapidamente verso il basso. Giunti in cima, entrate nella camera accanto.

06 Al suo interno non troverete nulla perciò proseguite verso destra.

07 Qui affronterete il primo boss della località.

|| Vile è intenzionato a regolare i conti con 'X' una volta per tutte e per
|| farlo ha deciso di utilizzare la più potente delle Ride Armor: il modello
|| "Goliath".

*** GOLIATH VILE ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	16	11	16	16	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Colonne	16	8
Frost Shield	32	32				Cometa	12	6
Gravity Well	.	.				Proiettili	8	4
*Parasitic Bomb	16	11				Carica	8	4
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
*Tornado Fang	8	11						
Triad Thunder	32	16						

ATTACCHI

1. Colonne

Goliath Vile lancia tre piccoli cilindri da cui fuoriescono degli arpioni che si conficcano nel terreno, generando vere e proprie colonne. Esse non possono essere distrutte, se non dal boss stesso durante la Carica, ed è necessario oltrepassarle, scalandole come se fossero pareti. Si subiscono danni solo venendo a contatto con i cilindri prima che compaiano gli arpioni.

2. Cometa

Goliath Vile si carica di energia e rilascia una grossa cometa. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss quando basta per farlo uscire dallo schermo, o in alternativa scalare le pareti. Durante l'accumulo di energia, il boss è inattaccabile.

3. Proiettili

Goliath Vile si carica di energia e rilascia due grossi proiettili. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss quando basta per farlo uscire dallo schermo, o in alternativa scalare le pareti. Durante l'accumulo di energia, il boss è inattaccabile.

4. Carica

Goliath Vile si lancia in avanti, distruggendo eventuali Colonne presenti ed urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

Il Goliath è la grossa Ride Armor comandata da Vile. Non è molto rapida, nè è in grado di saltare. La stanza dove si affronta questo boss è molto più lunga rispetto a quelle degli altri Maverick. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Goliath Vile si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando il Tornado Fang, il boss subirà un danno che può oscillare dalle due alle quattro tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, a seconda dei suoi movimenti rispetto alle trivelle. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

|| *dopo essere stato sconfitto, Vile scenderà dal suo veicolo e bisognerà
|| affrontarlo faccia a faccia.*

*** VILE MK-2 ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	4	2
Acid Burst	32	32	32			Presca	12	4
Frost Shield	32	32				Fiamme	4	2
Gravity Well	.	.				Raffica	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Scintille	-	-
*Ray Splasher	16	16						
*Spinning Blade	16	7						

ATTACCHI

1. Presa

dopo aver immobilizzato il personaggio con le Scintille, Vile mk-2 afferra il personaggio e gli infligge alcuni danni. Una volta stretti nella morsa non è possibile liberarsi se non al termine di questo attacco. L'unico modo per evitare questa tecnica è quello di non farsi immobilizzare dalle Scintille.

2. Fiamme

Vile mk-2 salta e scaglia verso il basso una bomba che, a contatto con il pavimento, genera una colonna di fuoco che avanza orizzontalmente verso il personaggio, per poi risalire la parete e svanire nel soffitto. La tecnica è abbastanza rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la colonna di fuoco saltando semplicemente oppure aiutandosi con le pareti.

3. Raffica

Vile mk-2 salta e spara diverse volte in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

4. Scintille

Vile mk-2 salta e scaglia un globo di energia che genera cinque scintille in varie direzioni. La tecnica non causa danni, ma è in grado di immobilizzare il personaggio e renderlo poi vittima della Presa. Non c'è modo di liberarsi una volta bloccati e l'unico modo per evitare le Scintille è quello di allontanarsi il più possibile dal boss per avere maggiore spazio per passare tra una e l'altra.

Vile mk-2 è il vecchio braccio destro di Sigma, ricostruito dal Dr Doppler. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Quasi tutte le sue tecniche vengono eseguite mentre lui è in aria, lasciandovi quindi abbastanza tempo per allontanarvi da lui o per schivarle. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul boss solo quando atterra, e solo dopo aver schivato il suo attacco, in modo tale da avere tutto il tempo per mirare con precisione. Rimanete sempre lontani da lui e passategli da sotto non appena salta. Rispetto allo scontro presso la Maverick Factory, ora il boss potrà anche usare le Scintille per immobilizzarvi ed afferrarvi con la Presa.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre il Super Colpo della stessa arma gli causerà ben cinque tacche di danno. Rilasciate la tecnica non appena il boss torna sul pavimento, per avere poi il tempo di caricare la successiva.

|| Vile è stato nuovamente sconfitto, ma nonostante tutto il malvagio Maverick
|| giura vendetta, promettendo a 'X' che gli darà la caccia sino a quando non
|| lo distruggerà.

Blizzard Buffalo
 Caterkiller
 Crush Crawfish
 Gravity Beetle
 Neon Tiger
 Toxic Seahorse
 Tunnel Rhino
 Volt Catfish
 Wall Cancer
 Walk Blaster
 (boss) Dr Doppler

MAPPA



P1 Scendete lungo i condotti, tenendovi sempre al centro per evitare i vari Wall Cancer e Caterkiller. Una volta giunti sul fondo della sezione entrate nella stanza successiva.

P2 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. Al centro della sala è presente un dispositivo che rilascia oggetti curativi man mano che viene colpito. Questo distributore si ricarica ogni volta che si sconfigge un boss. Nel caso in cui possediate la Z-Sabre, colpendo il distributore con quest'arma otterrete sempre una Vita Bonus, disattivandolo però sino alla prossima ricarica. La posizione dei Maverick è la seguente:

	[Blizzard]	[Toxic]	
[Blast]	[Buffalo]	[Seahorse]	[Neon]
[Hornet]			[Tiger]
[Volt]		[Crush]	
[Catfish]		[Crawfish]	
	[Gravity]	[Tunnel]	
	[Beetle]	[Rhino]	

BLAST HORNET

Usate il Gravity Well ed il boss subirà un danno pari a quattro tacche della barra di vita per ogni colpo subito ed inoltre tutte le Api presenti verranno eliminate. Poichè l'azione del Gravity Well copre tutta la stanza, non è importante che venga scagliato esattamente contro il boss per danneggiarlo. Dopo aver aperto il fuoco con quest'arma, posizionatevi sul dispositivo gravitazionale, in modo tale da poterlo utilizzare nuovamente, una volta finito l'effetto.

BLIZZARD BUFFALO

Usate la Parasitic Bomb ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre le sue tecniche verranno interrotte. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della

stanza.

CRUSH CRAWFISH

Usate il Triad Thunder ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Crush Crawfish non rimarrà comunque stordito a lungo e quindi sarete costretti ugualmente a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

GRAVITY BEETLE

Usate il Ray Splasher, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni raffica subita inoltre ogni suo movimento verrà interrotto. In questo modo sarà semplice stordirlo continuamente, senza dargli alcuna possibilità di attaccare.

NEON TIGER

Usate lo Spinning Blade ed il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Al termine dello stordimento, Neon Tiger salterà sempre verso una parete ed in questo modo potrete impedire che esegua altri attacchi.

TOXIC SEAHORSE

Usate il Frost Shield ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre rimarrà brevemente stordito. Dopo essersi ripreso, Toxic Seahorse eseguirà sempre un balzo, ed in questo modo gli impedirete di usare gli altri suoi attacchi, costringendolo quindi a saltare di continuo.

TUNNEL RHINO

Usate l'Acid Burst ed il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Dopo essersi ripreso, Tunnel Rhino eseguirà sempre la Carica o la Super Carica, quindi sarete comunque costretti a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

VOLT CATFISH

Usate il Tornado Fang 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, Volt Catfish eseguirà sempre un balzo: in questo modo gli impedirete di utilizzare i suoi attacchi.

Dopo aver eliminato l'ultimo Maverick, uscite da nord est.

P3 Scendete nel condotto e superate gradualmente i vari dispositivi laser presenti. Durante la scalate, troverete sulla sinistra un GLOBO ARANCIONE. Eliminate il Walk Blaster ed entrate nella stanza successiva.

P4 Qui affronterete il boss della località.

|| Il Dr Doppler è impressionato dai progressi di 'X' e gli offre l'occasione
|| di unirsi al suo esercito per creare un mondo fatto a misura di Reploid e
|| governato da Sigma. Il Robot blu rifiuta e lo scontro è inevitabile.

*** DR DOPPLER ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
*Acid Burst	32	11	7			Carica	8	4
Frost Shield	32	32				Barriera	6	3



Q1 Eliminate il Walk Blaster con il Triad Thunder ed ignorate i due Ganseki Carrier presenti sulle pedane. Attivate il Super Colpo del Frost Shield per proteggervi dai colpi del nemico successivo e procedete verso est.

Q2 Nel caso in cui Zero sia ancora vivo, partirà un breve filmato.

|| Il Robot rosso andrà alla ricerca dei generatori di energia, mentre 'X' dovrà trovare e distruggere la Corazza da Guerra prima che Sigma se ne impossessi.

Salite le scale e seguite il percorso sino ad entrare nella stanza superiore.

Q3 Qui affronterete il boss della località.

|| Ancora una volta, Sigma ed 'X' si ritrovano faccia a faccia. Il capo dei Maverick aveva plagiato il Dr Doppler affinché eseguisse i suoi ordini, ma il Robot blu si era intromesso di nuovo nei suoi piani. Lo scontro ha inizio.

*** SIGMA ***

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	32	32	32			Boomerang	8	4
*Frost Shield	16	8				Fiammate F.	8	4
Gravity Well	.	.				Fiammate V.	1	1
Parasitic Bomb	32	16				Fiammate D.	1	1
Ray Splasher	32	32						
*Spinning Blade	16	7						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						

ATTACCHI

1. Boomerang

Sigma scaglia il suo scudo come se fosse un boomerang. La traiettoria può essere curva oppure ad otto. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete.

2. Fiammate Frontali

Sigma scaglia tre globi infuocati ad altezze diverse, che poi risalgono lungo la parete. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla bisogna essere precisi nei movimenti e: saltare sul posto per schivare la prima fiammata, rimanere immobili e lasciare che la seconda passi sopra la testa del personaggio ed infine usare brevemente lo Scatto per superare la terza da sotto. Il boss esegue due consecutivamente questo attacco.

3. Fiammate Verticali

Sigma salta e scaglia verso il basso tre globi infuocati che, a contatto con il pavimento, si dividono e risalgono la stanza lungo tutto il perimetro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla bisogna scalare subito la parete per poi saltare verso il centro della stanza, oltre l'ultima fiammata.

4. Fiammate Diagonali

Sigma salta e scaglia verso la parete tre globi infuocati che risalgono lungo il muro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi dall'altro lato della stanza, passando sotto il boss.

Sigma è il capo supremo dei Maverick. Possiede una notevole velocità ed i suoi attacchi non sono semplici da evitare. Il boss è protetto da un grande scudo perciò dovrete essere molto precisi nel colpirlo. Attaccatelo mentre è in aria oppure mirate bene alla testa per infliggergli danni. Fate attenzione ai suoi salti e passate da una parte all'altra della stanza.

Usando il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il vantaggio di questa tecnica è che lo scudo di ghiaccio potrà proteggervi dalle varie Fiammate. Posizionatevi negli angoli inferiori ed attivatelo. Aspettate che il boss salti e, rimanendo in quei punti della stanza, sarà probabile che Sigma utilizzi le Fiammate Diagonali. Usate lo Scatto per aggirare il boss e fate impattare lo scudo di ghiaccio contro Sigma mentre questi è ancora in aria per infliggergli danni ingenti.

|| Sigma apprezza gli sforzi di 'X' ma ora è tempo di attivare la Corazza da
|| Guerra e di mettere fine una volta per tutte alla battaglia.

*** KAISER SIGMA ***

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Pot/Chp	
*X-Buster	.	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	Missili	14	7
Frost Shield	Mina	8	4
Gravity Well	Laser	gr	gr
Parasitic Bomb			
Ray Splasher			
Spinning Blade			
Tornado Fang			
Triad Thunder			

ATTACCHI

1. Missili

Kaiser Sigma scaglia tre missili in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e per evitarla bisogna muoversi in continuazione. Usando le armi è possibile distruggere i missili.

2. Mina

Kaiser Sigma rilascia continuamente mine contro la parete che, rimbalzando, si muovono poi in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente spostarsi dopo che la mina urta contro il muro. Inoltre usando le armi è possibile distruggerla.

3. Laser

Kaiser Sigma genera un fascio di luce in grado di causare danni gradualmente al personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre un'area molto vasta.

Il boss può eseguirla sia verso l'alto, che verso il basso. Nel primo caso è sufficiente rimanere sul pavimento per evitarla. Nel secondo caso invece, il posto più sicuro è il piccolo spazio tra il fascio di luce e la gamba del boss poichè non solo si eviterà la tecnica ma le eventuali Mine rilasciate verranno distrutte dal Laser.

Kaiser Sigma è il capo dei Maverick a bordo della Corazza da Guerra costruita dal Dr Doppler. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede attacchi molto pericolosi. Il boss è di notevoli dimensioni, il suo unico punto vulnerabile è la piccola testa e l'X-Buster è l'unica arma in grado di ferirlo. Dovete mirare più o meno all'altezza dei suoi occhi per essere sicuri di colpirlo. Con la giusta strategia, Kaiser Sigma è un nemico che richiede tempo per essere sconfitto ma non è troppo difficile da abbattere. Quando vi trovate dietro al boss, caricate l'onda azzurra e scivolote lungo la parete, rimanendo sempre all'altezza della sua testa. Non appena Kaiser Sigma scaglia i Missili, rilasciate la tecnica e potrete, con un solo attacco, distruggere i suoi proiettili e danneggiarlo. Quando invece state davanti al boss, potrete aprire il fuoco senza attendere che sia lui ad attaccare per primo, ma dovrete fare attenzione poi al suo Laser e posizionarvi di conseguenza.

|| Neanche la Corazza da Guerra è stata sufficiente per sconfiggere 'X' ed a
|| Sigma non rimane altro che impossessarsi direttamente del corpo del Robot
|| blu.

Q4 Ora dovrete scalare rapidamente le pareti mentre dal basso salirà il magma rovente. In alto invece sarà presente il Sigma Virus che cercherà di farvi cadere nella lava. Iniziate la scalata dalla parete sinistra ed usate lo Scatto Aereo in verticale per superare facilmente le varie sporgenze. Una volta arrivati in cima, proseguite verso destra per poi assistere al filmato finale.

=====

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

```
### FINALE 1 #####
# (Zero non più in vita) #
# #
# 'X' è giunto ad un vicolo cieco ed è braccato dal Sigma Virus quando #
# compare Doppler all'improvviso, sfondando il soffitto. Lo scienziato #
# imprigiona Sigma nel suo corpo e decide di autodistruggersi assieme ad #
# esso per espiare tutte le sue colpe. Il piano ha successo ed i due #
# scompaiono tra le esplosioni mentre il Robot blu fugge. Il laboratorio di #
# Doppler deflagra ed 'X' osserva la scena da lontano. #
# #
#####
```

```
### FINALE 2 #####
# (Zero ancora in vita) #
# #
```

```
# 'X' è giunto ad un vicolo cieco ed è braccato dal Sigma Virus quando #
# compare Zero all'improvviso, sfondando il soffitto. Il Robot rosso #
# colpisce il capo dei Maverick con la sua spada laser. Zero ha ottenuto un #
# anti-virus dal Dr Doppler e lo ha inserito nella sua Z-Sabre. Il piano ha #
# avuto successo e Sigma scompare tra le esplosioni mentre i due Robot #
# fuggono. Il laboratorio di Doppler deflagra ed 'X' e Zero osservano la #
# scena da lontano. #
# #
#####
```

```
|| "X ha contrastato i piani di Sigma ancora una volta. Ma molte domande
|| occupano la sua mente..... Perchè gli uomini devono combattere contro i
|| Replid...? E perchè i Replid devono combattere tra di loro...?
|| Osservando le macerie del laboratorio del Dr Doppler, il corpo di X è
|| scosso da una sensazione sconosciuta. Il robot si chiede cosa il fato abbia
|| in serbo per lui. X può solo sperare che un giorno gli venga rivelato il
|| progetto che il Dr Light aveva per lui. All'ombra di tutto però, il suo
|| destino è già stato deciso. Per salvare l'umanità, deve distruggere Zero.
|| Ma solo il tempo dirà quando e perchè.....
||
||
|| (scorrono i titoli di coda con l'elenco dei nemici e dei boss, ed infine
|| una schermata di ringraziamento)
```

=====

```
/-----\  
| SVILUPPO DELL'AVVENTURA | [5SV]  
\-----/
```

A seconda delle scelte che si compiono durante l'avventura, alcuni eventi cambieranno e ciò influirà sul cammino da intraprendere. In questa sezione verranno indicati solo gli eventi che modificano lo svolgimento del gioco.

Le scelte importanti da fare sono essenzialmente quattro:

- a) Zero
nel caso in cui si venga eliminati mentre si utilizza il Robot rosso, questi non sarà più utilizzabile per tutto il resto del gioco, quindi non si potrà ottenere più avanti la Z-Sabre e al termine dell'avventura sarà Doppler ad eliminare il Sigma Virus e non Zero.
- b) Bit & Byte
a seconda di come vengano sconfitti i due servi dello scienziato, cambierà il boss da affrontare presso il Laboratorio di Doppler 1. Se li si elimina entrambi usando come colpo finale le armi a cui sono deboli, essi verranno distrutti definitivamente e non ricompariranno più avanti. In questo caso si combatterà contro Press Disposer. Se invece vengono eliminati entrambi senza usare le armi a cui sono deboli, oppure si sconfigge solo uno dei due sfruttando la rispettiva vulnerabilità, chi è sopravvissuto apparirà nel Laboratorio di Doppler 1 per dare vita al Godkarmachine O Inary. Bit è vulnerabile al Frost Shield ed al Triad Thunder, mentre Byte al Ray Splasher ed al Tornado Fang.
- c) Vile mk-2
per quanto riguarda Vile mk-2, il discorso è molto simile a quello fatto

Ganseki Carrier	Mosquitus	Wall Cancer
Godkarmachine O Inary	Neon Tiger	Wild Tank
Goliath	Notor Banger	Worm Seeker-R

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

Genjibo ---> il piccolo automa che genera la Shurikein
Hangerter -> il dispositivo che imprigiona 'X' e la Ride Armor "Chimera"
Spycopter -> l'insetto meccanico distrutto da Zero nel filmato iniziale
Trapper ---> la trappola laser presente nella Power Control Center

* 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, compresa la Z-Sabre. Il numero di sinistra indica il proiettile normale, quello di destra il Super Colpo.

Note:

- Per l'X-Buster i cinque valori indicano, da sinistra verso destra: il proiettile giallo, la cometa verde, l'onda azzurra, i globi che si avvitano ed il Colpo Combinato.
- L'Acid Burst possiede tre valori: sfere piccole, normali e Super Colpo
- Per tutte le altre armi si intende il numero di proiettili singoli necessari e non quante volte bisogna aprire il fuoco (ad esempio, l'Hamma Hamma viene eliminato con 4 colpi dello Spinning Blade: si intendono "quattro singoli proiettili" e non "quattro serie da due")
- La Z-Sabre, pur essendo l'ultimo livello di caricamento dell'X-Buster, viene considerata un'arma a parte.

".." = 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
Pot/Chip -> Potenziamento per la Corazza oppure Chip per la Corazza o Chip Dorato
Zero e le Ride Armor subiscono gli stessi danni di 'X' con la semplice corazza di base

"gr" = danni graduali

"." = il Potenziamento per la Corazza o i Chip non sono disponibili in quel momento del gioco

"-" = la tecnica non causa danni ai personaggi

ATTACCHI

attacchi a disposizione del nemico

ATAREETER

"Mangiatore di terreno"

DOVE SI TROVA

Safari Park - G7 [3] G8 [2]

TABELLA ARMI

	DANNI					Normale	Pot/Chp
X-Buster	10	6	4	3	2	Contatto 8	4
Acid Burst	6	4	4			Spuntoni 2	2
Frost Shield	2	2					
Gravity Well	.	.					
Parasitic Bomb	1	6					
Ray Splasher	6	6					
Spinning Blade	4	1					
Tornado Fang	3	5					
Triad Thunder	2	1					
Z-Sabre	1						

ATTACCHI

. Spuntoni

man mano che avanza, l'Atareeter divora il terreno generando su di esso delle spine. Esse non sono letali ma causano danni al contatto. Gli Spuntoni rimangono presenti anche dopo la sconfitta dell'Atareeter.

L'Atareeter è un nemico verde ricoperto di aculei. Non è molto rapido nel muoversi e non possiede attacchi diretti. La sua caratteristica è quella di divorare il terreno, generando così Spuntoni. Per questo motivo bisogna eliminarlo subito, prima che l'intero pavimento sia trasformato in spine. Arrivato al termine della zona, l'Atareeter smetterà di divorare il terreno e si chiuderà. Il nemico rimane comunque vulnerabile anche mentre è immobile.

BIT

"Seguace dorato del Dr Doppler"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire casualmente in una delle seguenti stanze, dopo aver sconfitto almeno due Maverick:

Aerial Aircraft Carrier - B3 (boss)
Armory ----- C10 (boss)
Giant Dam ----- D4 (boss)
Power Control Center ---- E9 (boss)
Quarry ----- F4 (boss)

Safari Park ----- G6 (boss)
Shipyard ----- H6 (boss)
Town of Ice ----- I5 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	1	1
Acid Burst	32	32	32			Globo	4	2
*Frost Shield	11	7				Carica	3	1
Gravity Well	.	.				Cerchio	-	-
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	7						
Z-Sabre	.	.						

ATTACCHI

1. Globo

Bit scaglia un globo di energia che insegue brevemente il personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna prima oltrepassare il globo saltando poi allontanarsi subito da esso.

2. Carica

Bit salta sul posto e poi si lancia in orizzontale. Questa tecnica è molto rapida ed inoltre il boss si posiziona alla stessa altezza del personaggio. Per evitarla, scalare la parete opposta oppure saltare sul posto assieme al boss, in modo tale che Bit attraversi la zona superiore della stanza e si possa oltrepassarlo camminandovi da sotto.

3. Cerchio

Bit scaglia frontalmente un cerchio che imprigiona il personaggio. Non è possibile liberarsi una volta imprigionati se non venendo colpiti dal boss. Per evitare questa tecnica bisogna rimanere nella parte superiore della stanza. Il Cerchio vagherà per alcuni secondi nei pressi del pavimento prima di svanire.

Bit è un automa giallo alle dipendenze di Doppler. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. I suoi attacchi sono tutti egualmente pericolosi e vi costringeranno a rimanere costantemente in movimento per evitarli. Durante lo scontro, la cosa più importante è costringere Bit ad eseguire la Carica nella zona più alta dello schermo, ottenendo così maggiore spazio per evitarla, inoltre dovrete continuamente muovervi da un capo all'altro della stanza. Rimanete sempre accanto alla parete più lontana dal boss ed attaccatelo mentre salta sul posto prima di lanciarsi in avanti. Quando Bit scaglia il Globo o il Cerchio, scalate i muri per evitarli ed intanto forzare la Carica del boss. Dopo aver subito diversi danni, il boss lancerà a coppie sia i Globi che i Cerchi.

Usando il Frost Shield oppure il Triad Thunder, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali. Per questo motivo sarete comunque costretti ad eseguire la particolare sequenza di schivata della sua Carica. Sconfiggendo Bit usando le due armi indicate sopra come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

BLADY

"Ruota dentata"

DOVE SI TROVA

Aerial Aircraft Carrier - B4 [3]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	6	4	2	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	3	2	1					
Frost Shield	2	2						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	4						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	3	3						
Triad Thunder	2	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

Nessuno: il Blady si limita a rotolare in avanti, ignorando la posizione ed i movimenti del personaggio.

Il Blady è una piccola ruota che avanza sul pavimento. Non è affatto aggressivo e non possiede attacchi diretti. La sua particolarità consiste nell'aumentare di dimensioni, generando lame attorno a sè, nel caso in cui venga colpito una volta. Per questo motivo è consigliato prima oltrepassarlo con un salto poi attaccarlo alle spalle in quanto il Blady non si muoverà mai all'indietro.

BLAST HORNET

"Maverick a guardia dell'Armory"

DOVE SI TROVA

Armory ----- C12 (boss)
Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	16			Pungiglione	8	4
Frost Shield	32	32				Api	6	3
*Gravity Well	8	6				Mirino	6	3
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
*Spinning Blade	16	11						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Pungiglione

Blast Hornet si lancia in picchiata contro il personaggio per colpirlo con il suo pungiglione. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna posizionarsi sotto il boss mentre fa comparire il pungiglione e poi

allontanarsi subito da lui quando si lancia in picchiata.

2. Api

Blast Hornet scaglia frontalmente cinque api che rimangono aggrappate alle pareti ed al pavimento. Venendone a contatto, esse si attaccheranno al personaggio, causando diversi danni. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna posizionarsi alla stessa altezza del boss mentre la esegue, in modo tale che le api rimangano solo nella zona superiore della stanza. Gli insetti scompaiono automaticamente dopo alcuni istanti inoltre è possibile distruggerli con le armi.

3. Mirino

dopo aver subito diversi danni, Blast Hornet smetterà di attaccare e rilascerà un mirino che inseguirà il personaggio. Nel caso in cui riesca ad agganciarsi a lui, il boss scaglierà Api in direzione del Robot. Come le precedenti, anche queste si agganceranno a lui per causargli diversi danni e potranno essere distrutte dalle armi. Il Mirino svanisce automaticamente dopo alcuni secondi

Blast Hornet è una grossa vespa meccanica. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressiva. Essendo un nemico volante, dovrete necessariamente saltare per colpirla ed intanto fare attenzione alle Api che vi scaglierà contro. Il boss alterna i suoi due attacchi, lasciandovi il tempo di organizzare la difesa. Usate l'onda azzurra per eliminare rapidamente gli insetti ed attaccate Blast Hornet mentre utilizza il Pungiglione. Dopo aver subito diversi danni, il boss smetterà di attaccare e cercherà di farvi agganciare dal suo Mirino, per scagliarvi contro le Api. Blast Hornet inoltre inizierà a volare in maniera più casuale ed il contatto con il boss vi causerà danni pari a quelli del Pungiglione. Ora sarete costretti a muovervi in continuazione per evitare Blast Hornet: caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro il boss, in modo tale da distruggere anche le Api che vi scaglierà contro.

Usando il Gravity Well, il boss subirà un danno pari a quattro tacche della barra di vita per ogni colpo subito ed inoltre tutte le Api presenti verranno eliminate. Poichè l'azione del Gravity Well copre tutta la stanza, non è importante che venga scagliato esattamente contro il boss per danneggiarlo. Dopo aver aperto il fuoco con quest'arma, posizionatevi sul dispositivo gravitazionale, in modo tale da poterlo utilizzare nuovamente, una volta finito l'effetto.

BLIZZARD BUFFALO

"Maverick a guardia della Town of Ice"

DOVE SI TROVA

Town of Ice ----- I10 (boss)

Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	5	2
Acid Burst	32	32	32			Impatto	5	2
Frost Shield	32	32				Ghiaccio	3	1
Gravity Well	.	.				Raggio	-	-
*Parasitic Bomb	11	11						
Ray Splasher	.	.						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						

ATTACCHI

1. Impatto

Blizzard Buffalo afferra il personaggio tra le sue corna e lo sbatte violentemente contro una parete. Questa tecnica non è molto rapida ma, una volta imprigionati, non è possibile liberarsi se non dopo aver urtato contro il muro. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss con il Super Rimbalzo o con lo Scatto Aereo.

2. Ghiaccio

Blizzard Buffalo scaglia tre sfere che generano blocchi appuntiti sulla parete e sul pavimento. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dai blocchi inoltre è possibile distruggerli con le armi.

3. Raggio congelante

Blizzard Buffalo genera un possente raggio orizzontale in grado di immobilizzare il personaggio. Questa tecnica non causa danni ma è discretamente rapida e copre quasi tutta la zona inferiore della stanza. Per evitarla bisogna rimanere negli angoli superiori della sala, mentre per liberarsi dalla morsa del ghiaccio è necessario premere ripetutamente tutti i pulsanti.

Blizzard Buffalo è un possente bisonte cingolato. Non è molto rapido, nè è in grado di saltare. La stanza dove si affronta questo boss è molto più lunga rispetto a quelle degli altri Maverick. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Blizzard Buffalo si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando la Parasitic Bomb, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre le sue tecniche verranno interrotte. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

BYTE

"Seguace scarlatta del Dr Doppler"

DOVE SI TROVA

Il nemico può apparire casualmente in una delle seguenti stanze, dopo aver sconfitto almeno due Maverick:

Aerial Aircraft Carrier - B3 (boss)
Armory ----- C10 (boss)
Giant Dam ----- D4 (boss)
Power Control Center ---- E9 (boss)
Quarry ----- F4 (boss)
Safari Park ----- G6 (boss)
Shipyard ----- H6 (boss)
Town of Ice ----- I5 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	1	1
Acid Burst	32	32	32			Assalto	6	3
Frost Shield	32	32				Mina	-	-
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	32	32						
*Ray Splasher	16	16						
Spinning Blade	32	32						
*Tornado Fang	16	7						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	.	.						

ATTACCHI

1. Assalto

Byte si lancia in avanti eseguendo una poderosa spallata. Nel caso in cui l'attacco vada a segno, il boss scaglia violentemente il personaggio prima contro il soffitto e poi contro la parete. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

2. Mina

Byte scaglia sulla parete una mina che allontana il personaggio dalla parete. Questa tecnica non causa danni ed il suo scopo è quello di rendere più difficile l'uso del muro per evitare l'Assalto del boss. Non si può distruggere la Mina ma si può limitare il suo effetto posizionandosi accanto alla parete e muovendosi costantemente verso l'esterno.

Byte è un possente automa di colore rosso. Non è molto rapido nei movimenti, nè particolarmente aggressivo. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. La cosa è resa più difficile dalle Mine, che vi allontaneranno dalle pareti. Posizionatevi negli angoli inferiori, caricate il Super Colpo e muovetevi verso l'esterno, dando le spalle al boss. Una volta che la Mina sarà posizionata sul muro, continuate ad andare in direzione della parete, per rimanere il più vicino possibile. Non appena Byte si lancia in avanti, scalate rapidamente il muro ed eseguite subito il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss. Usate il Super Colpo sul boss dopo che siete atterrati e raggiungete la parete opposta per ripetere poi la stessa sequenza.

Usando il Ray Splasher oppure il Tornado Fang, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito senza però ricevere altri effetti collaterali. Per questo motivo sarete comunque costretti ad eseguire la particolare sequenza di schivata del suo Assalto. Sconfiggendo Byte usando le due armi indicate sopra come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

 CARRY ARM

"Montacarichi a ventosa"

DOVE SI TROVA

Armory - C8 [9]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	imp	imp	imp	imp	imp	Contatto	2	1

Acid Burst	imp	imp	imp	Cassa	2	1
Frost Shield	imp	imp				
Gravity Well	.	.				
Parasitic Bomb	imp	imp				
Ray Splasher	imp	imp				
Spinning Blade	imp	1				
Tornado Fang	.	.				
Triad Thunder	1	.				
Z-Sabre	.					

ATTACCHI

Nessuno: il Carry Arm si limita a lasciare casse man mano che queste vengono distrutte.

Il Carry Arm è un dispositivo volante il cui unico compito è quello di posizionare le casse sul pavimento. Per questo motivo non è proprio un nemico in quanto non possiede attacchi diretti e lo si può ignorare completamente. Il Carry Arm appare nell'Armory solo se non si è ancora sconfitto il Gravity Beetle.

CATERKILLER

"Difensore delle pareti"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base	-----	A1	[1]	A2	[2]		
Giant Dam	-----	D9	[2]				
Power Control Center	-----	E4	[2]	E10	[1]	E12	[4]
Safari Park	-----	G2	[3]				
Laboratorio di Doppler 1	-	M2	[1]	M4	[1]	M6	[9] M7 [1]
Laboratorio di Doppler 2	-	N1	[2]				
Laboratorio di Doppler 3	-	P1	[1]				

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	2	1	1	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	2	2	2			Globo	3	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	1						
Ray Splasher	1	1						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	1						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Coppia di globi

il Caterkiller emette due globi di energia lungo le diagonali. Questi colpi avanzano per un breve tratto prima di tornare dal nemico. La tecnica non è particolarmente rapida ma possiede un discreto raggio d'azione. Per non subire danni, bisogna allinearsi orizzontalmente con il nemico per rimanere fuori dalla portata dei globi. Mentre il Caterkiller produce i proiettili, l'energia genera un breve campo di forza che protegge il nemico dalle armi. I due proiettili svaniranno una volta eliminato il Caterkiller.

Il Caterkiller è un cingolato che si muove lungo le pareti. Non è molto rapido nello spostarsi ed il suo attacco è semplice da schivare. Poichè spesso il nemico si troverà su una parete da scalare, l'arma migliore per eliminarlo è il Triad Thunder. Grazie ad esso sarà possibile proseguire verso l'alto e distruggere il Caterkiller semplicemente andandogli incontro.

CRABBLASTER

"Granchio energetico"

DOVE SI TROVA

Power Control Center ----- E1 [4] E3 [2] E8 [2] E10 [6] E11 [2]
E12 [2]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	4	3	2	2	1	Contatto	2	1
Acid Burst	3	2	1			Globi	3	1
Frost Shield	1	1				Barriera	3	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	6	3						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	2	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Globi di energia

il Crablaster emette due globi di energia lungo le diagonali. La tecnica è discretamente rapida inoltre è abbastanza pericolosa perchè spesso si affronterà il nemico in zone strette e quindi ci sarà poco spazio e poco tempo per evitarla. Per non subire danni, bisogna allinearsi subito con la testa del nemico.

2. Barriera

dopo aver subito diversi colpi, il Crablaster perderà le sue antenne e genererà attorno a sè una barriera difensiva. La tecnica dura diversi secondi e scompare rapidamente colpendola con le armi.

Il Crablaster è un piccolo automa rosso che si muove lungo le pareti. Non è particolarmente rapido o aggressivo ma può essere abbastanza pericoloso perchè spesso si affronterà il nemico in zone strette. La sua particolarità è quella di poter generare una Barriera dopo aver perso le sue antenne, che lo rende resistente alle armi. Il modo migliore per eliminarlo è quello di usare il Doppio Attacco: il primo proiettile abatterà la sua Barriera mentre il secondo lo eliminerà.

CRUSH CRAWFISH

"Maverick a guardia della Shipyard"

DOVE SI TROVA

Shipyard ----- H13 (boss)
Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	4	2
Acid Burst	32	32	32			Presa	6	6
Frost Shield	32	.				Tenaglia	4	2
Gravity Well	.	.				Laccio	-	-
Parasitic Bomb	.	.						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	.	.						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	11						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Presa

Crush Crawfish afferra il personaggio e lo colpisce ripetutamente con le sue chele. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Una volta stretti nella morsa, non è possibile liberarsi in alcun modo. Per evitare questa tecnica bisogna oltrepassare il boss utilizzando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

2. Tenaglia

Crush Crawfish scaglia frontalmente o in diagonale una sua chela, che si muove come un boomerang. Questa tecnica è discretamente rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente scalare la parete.

3. Laccio

Crush Crawfish scaglia un pezzo di corda che si muove lungo la parete. Questa tecnica non causa danni al personaggio ma, una volta afferrato, lo costringe a tornare sul pavimento. Il Laccio possiede una discreta velocità e può essere distrutto con le armi.

Crush Crawfish è un androide munito di due grosse chele. Possiede una discreta velocità ed è molto aggressivo. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. La cosa è resa più difficile dai Lacci, che vi costringeranno a tornare sul pavimento. Aprite il fuoco ripetutamente sul boss, oltrepassatelo non appena si avvicina e posizionatevi subito vicino alla parete opposta. Attaccatelo costantemente sia per danneggiarlo, sia per distruggere i Lacci che vi scaglierà contro, in modo tale da avere poi la possibilità di utilizzare i muri.

Usando il Triad Thunder, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Crush Crawfish non rimarrà comunque stordito a lungo e quindi sarete costretti ugualmente a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

DR DOPPLER

"Scienziato a capo dei Maverick"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 3 - P4 (boss)

TABELLA ARMI

DANNI

Normale

Pot/Chp

X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
*Acid Burst	32	11	7			Carica	8	4
Frost Shield	32	32				Barriera	6	3
Gravity Well	.	.				Sfera	6	3
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	32	32						
Triad Thunder	32	16						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Carica

Dr Doppler accumula energia, si solleva e si lancia orizzontalmente contro il personaggio. La tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla bisogna scalare la parete, per costringere il boss ad aumentare di quota e lasciarsi cadere non appena si lancia in avanti.

2. Barriera

Dr Doppler genera attorno a sé un campo di energia. Mentre questa è attiva, il boss recupererà vita nel caso in cui venga attaccato. La tecnica possiede un ridotto raggio d'azione e causa danni solo venendoci a contatto.

3. Sfera

Dr Doppler scaglia tre sfere in direzione del personaggio. Questa tecnica è molto rapida e per evitarla è sufficiente oltrepassarla con un salto, aiutandosi anche con la parete se necessario.

Dr Doppler è il malvagio scienziato a capo dei Maverick. Non è molto rapido nei movimenti ed è poco aggressivo. Durante lo scontro rimanete lontani da lui, per evitare facilmente le Sfere, e scalate le pareti per costringerlo ad aumentare di quota quando esegue la Carica. Attaccate il boss con il Super Colpo al termine di questa tecnica e non attaccatelo quando attiva la Barriera per ricaricarsi.

Usando l'Acid Burst, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito.

DRILL WAYING

"Colonna senziante"

DOVE SI TROVA

Quarry	-----	F2	[2]	F5	[2]	F6	[1]
Safari Park	-----	G2	[3]				
Maverick Factory	-----	L4	[3]				
Laboratorio di Doppler 1	-	M7	[2]				

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	5	3	2	2	1	Contatto	3	1
Acid Burst	3	2	2					
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	8	.						
Ray Splasher	3	3						

Spinning Blade	2	1
Tornado Fang	2	2
Triad Thunder	1	1
Z-Sabre	1	

ATTACCHI

Nessuno: il Drill Waying si limita solo a chiudere il passaggio non appena il personaggio gli si avvicina.

Il Drill Waying è una colonna verde dotata di vita. Non possiede attacchi diretti ed il suo unico scopo è quello di bloccare l'avanzata del personaggio. Una volta che ci si avvicina a questo nemico, il Drill Waying si estende sino a raggiungere il soffitto, divenendo così un ostacolo. Dopo averlo fatto, la sua testa, il suo unico punto vulnerabile, inizierà a ruotare abbassandosi gradualmente. Nei casi di emergenza, usare subito su di lui il Frost Shield oppure il Triad Thunder per eliminarlo istantaneamente.

DRIMOLE-W

"Carrarmato sotterraneo"

DOVE SI TROVA

Quarry - F5 [2] F9 [3]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	6	4	2	2	1	Contatto	4	2
Acid Burst	4	2	2			Trivella	2	1
Frost Shield	2	2				Granata	1	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	9	4						
Ray Splasher	4	4						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	2	2						
Triad Thunder	2	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Trivella

il Drimole-W scaglia frontalmente una trivella. Questa tecnica non è molto rapida ma è in grado di annullare le armi del personaggio. Il nemico può scagliare la Trivella a due altezze diverse ed in entrambi i casi è sufficiente oltrepassarla con il salto per non esserne colpiti. L'attacco viene eseguito anche non appena il Drimole-W viene distrutto.

2. Granata

il Drimole-W lancia una granata lungo una traiettoria parabolica. Il colpo è discretamente rapido ma possiede un raggio d'azione molto limitato. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Drimole-W è un cingolato viola munito di trivelle. Non è rapido negli spostamenti ma è molto aggressivo. La sua caratteristica è quella di scagliare una coppia di Trivelle non appena viene distrutto perciò bisogna essere abili nel saltare dopo averlo eliminato. Bisogna affrontare il Drimole-W dalla distanza, in modo tale da avere il tempo necessario per schivare il suo ultimo attacco. In alternativa lo si può oltrepassare e colpire alle spalle con lo

Spinning Blade, rimanendogli molto vicino. In questo modo si sconfiggerà il nemico e non bisognerà preoccuparsi del suo ultimo assalto.

EARTH COMMANDER

"Sentinella aerea"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base ---- A3 [2]
Aerial Aircraft Carrier - B4 [6]
Giant Dam ----- D3 [4]
Power Control Center ---- E8 [2]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	2	2	2	1	1	Contatto	3	1
Acid Burst	2	2	2					
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	2						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	4	1						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

Nessuno: l'Earth Commander si limita solo a volare lungo la verticale oppure girare attorno al personaggio se questi si avvicina troppo.

L'Earth Commander è un piccolo dispositivo volante con un cilindro energetico al suo interno. Non è un nemico aggressivo, non è molto rapido nei movimenti, nè possiede attacchi diretti. Una volta distrutto, può capitare che si rompa solo l'involucro esterno e che il cilindro rotoli sul pavimento per poi esplodere entro pochi istanti. In questo caso oltrepassare con il salto l'oggetto per non subire danni.

ESCANAIL

"Lumaca scalatrice"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 2 - N5 [5]
Rifugio di Vile ----- O5 [5]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	3	2	1	1	1	Contatto	1	1
Acid Burst	2	1	1					
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	4	2						
Ray Splasher	2	2						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	2						

Triad Thunder 1 1
Z-Sabre 1

ATTACCHI

Nessuno: l'Escanail si limita solo ad avanzare lungo la parete.

L'Escanail è una lumaca corazzata in grado di camminare sulle pareti coperte da spine. Non è un vero nemico quanto una sorta di pedana senziente. Il suo unico danno può essere causato dal contatto con il suo guscio: una volta distrutto, sarà possibile salire a bordo della sbarra presente sul suo dorso e farsi trasportare dal nemico verso l'alto, senza venirne feriti dal contatto.

GANSEKI CARRIER

"Automa trasportatore"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base ----- A4 [Inf]
Quarry ----- F1 [2]
Laboratorio di Doppler 4 - Q1 [4]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	4	3	2	2	1	Contatto	4	2
Acid Burst	3	2	2			Carico	4	2
Frost Shield	1	1				Missile	2	1
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	6	3						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	1	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Carico

il Ganseki Carrier lascia cadere un oggetto che trasporta, che può essere un masso o una sfera chiodata. Il primo cadrà verticalmente e si può abbattere con le armi, mentre la seconda rimbalzerà tra le pareti e non può essere distrutta.

2. Missile

una volta atterrato, il Ganseki Carrier spara frontalmente un missile. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è necessario superarla saltando.

Il Ganseki Carrier è un automa volante azzurro in grado di trasportare oggetti. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede una notevole aggressività. All'inizio, il nemico cerca di colpire il personaggio con l'oggetto che trasporta mentre in seguito atterrerà sul pavimento ed userà i Missili. Per eliminarlo è sufficiente oltrepassarlo con un salto ed attaccarlo alle spalle poichè l'avversario non è in grado di voltarsi.

"Unione di Bit & Byte"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 1 - M10 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	32	32	32			Mano	18	7
Frost Shield	32	32				Globo	15	7
Gravity Well	.	.				Spada	8	4
*Parasitic Bomb	16	16				Lama	6	3
*Ray Splasher	11	11				Impatto	morte immediata	
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Mano meccanica

Godkarmachine scaglia una mano in direzione del personaggio. Nel caso in cui riesca ad afferrarlo, il boss scaglia il Robot verso il soffitto e poi lo colpisce nuovamente usando l'altra mano meccanica. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare la parete ed usare il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per oltrepassarla, non appena la Mano meccanica si avvicina.

2. Globo di energia

se il personaggio si posiziona alle sue spalle, Godkarmachine scaglia due sfere che lo inseguono per alcuni secondi. Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna necessariamente tornare di fronte al boss.

3. Spada

Godkarmachine genera una spada e la utilizza per scagliare orizzontalmente un'onda viola. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna utilizzare lo Scatto per passarci da sotto.

4. Lama verticale

dopo aver urtato la parete, l'onda viola si scinde in due lame che si muovono lungo il muro. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi dalla parete.

5. Impatto

Godkarmachine si solleva brevemente per poi lasciarsi cadere in verticale. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un raggio d'azione molto limitato. Rimanere schiacciati dal boss causa morte immediata.

Godkarmachine O Inary è un grosso automa generato dalla fusione di Bit e Byte. Si muove molto raramente dalla sua posizione ed è abbastanza aggressivo. Per via della staticità del boss e delle sue grosse dimensioni, avrete uno spazio ridotto per evitare i suoi attacchi, soprattutto le Mani meccaniche. Il busto di Godkarmachine è la sua unica parte vulnerabile ed inoltre questi rimane immobile diversi istanti tra un attacco e l'altro: sfruttate questo breve lasso di tempo per colpirlo con il Super Colpo. I proiettili semplici dell'X-Buster invece passeranno al di sotto, perciò sarete costretti a saltare.

Usando il Ray Splasher, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, senza causare però altri effetti collaterali.

GOLIATH VILE

"Ride Armor definitiva"

DOVE SI TROVA

Rifugio di Vile - 07 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	16	11	16	16	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Colonne	16	8
Frost Shield	32	32				Cometa	12	6
Gravity Well	.	.				Proiettili	8	4
*Parasitic Bomb	16	11				Carica	8	4
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
*Tornado Fang	8	11						
Triad Thunder	32	16						
Z-Sabre	.							

ATTACCHI

1. Colonne

Goliath Vile lancia tre piccoli cilindri da cui fuoriescono degli arpioni che si conficcano nel terreno, generando vere e proprie colonne. Esse non possono essere distrutte, se non dal boss stesso durante la Carica, ed è necessario oltrepassarle, scalandole come se fossero pareti. Si subiscono danni solo venendo a contatto con i cilindri prima che compaiano gli arpioni.

2. Cometa

Goliath Vile si carica di energia e rilascia una grossa cometa. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss quando basta per farlo uscire dallo schermo, o in alternativa scalare le pareti. Durante l'accumulo di energia, il boss è inattaccabile.

3. Proiettili

Goliath Vile si carica di energia e rilascia due grossi proiettili. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss quando basta per farlo uscire dallo schermo, o in alternativa scalare le pareti. Durante l'accumulo di energia, il boss è inattaccabile.

4. Carica

Goliath Vile si lancia in avanti, distruggendo eventuali Colonne presenti ed urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

Il Goliath è la grossa Ride Armor comandata da Vile. Non è molto rapida, nè è in grado di saltare. La stanza dove si affronta questo boss è molto più lunga rispetto a quelle degli altri Maverick. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Goliath Vile si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per

urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando il Tornado Fang, il boss subirà un danno che può oscillare dalle due alle quattro tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, a seconda dei suoi movimenti rispetto alle trivelle. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

GRAVITY BEETLE

"Maverick a guardia dell'Aerial Aircraft Carrier"

DOVE SI TROVA

Aerial Aircraft Carrier -- B8 (boss)

Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	32			Buco nero	8	4
Frost Shield	32	32				Carica	6	3
Gravity Well	.	.				Sfera	2	1
*Parasitic Bomb	16	16						
*Ray Splasher	11	11						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	32	32						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Buco nero

dopo aver subito diversi danni, Gravity Beetle lancia in aria un globo elettrificato che genera un buco nero. Questa tecnica copre quasi tutto il soffitto e dura sino al termine dello scontro. Per evitarla bisogna calibrare bene il salto mentre si rimbalza sulla parete o si oltrepassa il boss.

2. Carica

Gravity Beetle inizia a brillare e si lancia in avanti sul pavimento, scagliando anche il personaggio contro il soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla è sufficiente oltrepassare il boss con un salto. Durante l'esecuzione di questo attacco, Gravity Beetle diventa invulnerabile.

3. Sfera di energia

Gravity Beetle scaglia frontalmente un primo globo, seguito subito dopo da un secondo, in direzione del soffitto. Queste sfere rimbalzano lungo le pareti della stanza ed escono dalla camera dopo il quinto rimbalzo. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitare la prima sfera bisogna scalare la parete oppure usare lo Scatto per passarci da sotto. Successivamente bisognerà rimanere sempre in movimento per non farsi colpire dai globi.

Gravity Beetle è un grosso insetto meccanico azzurro. Si muove compiendo piccoli balzi ed è discretamente aggressivo. Il suo attacco più pericoloso sono le sfere di energia perchè coprono tutta la stanza e non è semplice schivarle,

in quanto dovrete fare attenzione anche a non venire a contatto con il boss. Attaccatelo continuamente con l'X-Buster ed oltrepassatelo quando utilizza la Carica. Dopo aver subito diversi danni, Gravity Beetle genererà il Buco nero, che limiterà lo spazio dei vostri movimenti. Il boss non userà più le Sfere di energia, ma solo la Carica e compirà balzi più alti. Continuate ad attaccarlo e, da adesso sino al termine dello scontro, siate più precisi nel calibrare i salti mentre lo oltrepassate.

Usando il Ray Splasher, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni raffica subita inoltre ogni suo movimento verrà interrotto. In questo modo sarà semplice stordirlo continuamente, senza dargli alcuna possibilità di attaccare.

HAMMA HAMMA

"Automa dotato di magli"

DOVE SI TROVA

Safari Park -----	G1	[3]	G5	[4]		
Shipyards -----	H3	[1]	H9	[2]	H10	[2]
Maverick Factory -----	L2	[1]	L4	[1]		
Laboratorio di Doppler 1 -	M4	[1]	M6	[1]	M7	[1]
Rifugio di Vile -----	O1	[4]	O2	[4]	O4	[5]

TABELLA ARMI

X-Buster	11	7	4	4	2
Acid Burst	7	4	5		
Frost Shield	3	3			
Gravity Well	.	.			
Parasitic Bomb	16	7			
Ray Splasher	7	7			
Spinning Blade	4	2			
Tornado Fang	3	6			
Triad Thunder	3	1			
Z-Sabre	1				

DANNI

Normale

Pot/Chp

Contatto	3	1
Maglio	2	1

ATTACCHI

. Colpo di maglio

l'Hamma Hamma estende in successione i suoi due magli in direzione del personaggio. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione ridotto. Per evitarla è necessario allontanarsi dal nemico. I magli sono in grado di annullare i colpi del personaggio.

L'Hamma Hamma è un grosso automa rosso dotato di due magli. Non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Il suo attacco non è particolarmente pericoloso ma è in grado di annullare le armi del personaggio, perciò bisogna essere precisi nell'attaccare il nemico. Per sconfiggere l'Hamma Hamma è necessario colpirlo dalla distanza, posizionandosi oltre la portata dei suoi magli, oppure attaccarlo alle spalle, poichè questo avversario non è in grado di voltarsi.

HEAD GUNNER-CUSTOMER

"Bipede mortaiò"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base	-----	A3	[3]				
Aerial Aircraft Carrier	--	B1	[1]	B2	[5]	B5	[3] B6 [3]
Armory	-----	C2	[3]	C11	[5]		
Giant Dam	-----	D10	[1]	D11	[3]		
Power Control Center	-----	E1	[1]	E3	[4]	E4	[2] E12 [2]
Laboratorio di Doppler 1	-	M1	[2]	M2	[7]		

TABELLA ARMI

X-Buster	6	4	2	2	1
Acid Burst	4	2	2		
Frost Shield	2	2			
Gravity Well	.	.			
Parasitic Bomb	1	4			
Ray Splasher	4	4			
Spinning Blade	2	1			
Tornado Fang	2	3			
Triad Thunder	1	1			
Z-Sabre	1				

DANNI

Normale

Pot/Chp

Contatto	6	3
Missile	1	1
Granata	1	1

ATTACCHI

1. Missile

l'Head Gunner-customer scaglia un piccolo missile in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ed il proiettile può essere distrutto facilmente con le armi. Il nemico può lanciare il Missile a due altezze diverse e per schivarli è sufficiente allontanarsi dall'Head Gunner oppure usare lo Scatto per passare sotto il proiettile.

2. Granata

l'Head Gunner-customer lancia una granata lungo una traiettoria parabolica. Il colpo è discretamente rapido ma possiede un raggio d'azione molto limitato. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

L'Head Gunner-customer è un automa bipede di colore rosso. Non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Questo nemico apre continuamente il fuoco non appena il personaggio gli si avvicina perciò bisogna fare attenzione. Per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza, oltre la portata dei suoi Missili e delle sue Granate, oppure colpirlo alle spalle poichè questo nemico non è in grado di voltarsi. All'interno delle località dei Maverick, questo nemico verrà sostituito dall'Head Gunner-masspro una volta eliminato Blast Hornet presso l'Armory.

HEAD GUNNER-MASSPRO

"Bipede lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Aerial Aircraft Carrier	-	B1	[1]	B2	[5]	B5	[3] B6 [3]
Armory	-----	C2	[3]	C11	[5]		
Giant Dam	-----	D10	[1]	D11	[3]		
Power Control Center	-----	E1	[1]	E3	[4]	E4	[2] E12 [2]

TABELLA ARMI

X-Buster	4	3	2	2	1
----------	---	---	---	---	---

DANNI

Normale

Pot/Chp

Contatto	4	2
----------	---	---

Acid Burst	2	2	2	Missile	1	1
Frost Shield	1	1				
Gravity Well	.	.				
Parasitic Bomb	1	3				
Ray Splasher	3	3				
Spinning Blade	2	1				
Tornado Fang	1	2				
Triad Thunder	1	1				
Z-Sabre	1					

ATTACCHI

. Missile

l'Head Gunner-masspro scaglia orizzontalmente un piccolo missile.

Questa tecnica non è molto rapida ed il proiettile può essere distrutto facilmente con le armi. Il nemico può lanciare il Missile a due altezze diverse e per schivarli è sufficiente allontanarsi dall'Head Gunner oppure usare lo Scatto per passare sotto il proiettile.

L'Head Gunner-masspro è un automa bipede di colore verde. Non si sposta mai dalla sua zona ed è abbastanza aggressivo. Questo nemico apre continuamente il fuoco non appena il personaggio gli si avvicina perciò bisogna fare attenzione. Per eliminarlo è sufficiente attaccarlo dalla distanza, oltre la portata dei suoi Missili, oppure colpirlo alle spalle poichè questo nemico non è in grado di voltarsi. All'interno delle località dei Maverick, questo nemico sostituirà l'Head Gunner-customer una volta eliminato Blast Hornet presso l'Armory.

HELIT

"Elicottero lanciamissili"

DOVE SI TROVA

Armory -----	C6	[5]			
Shipyards -----	H1	[8]	H10	[8]	
Town of Ice -----	I1	[4]	I2	[4]	I8 [3]
Laboratorio di Doppler 2 -	N4	[3]	N5	[11]	
Rifugio di Vile -----	O5	[11]			

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	2	1	1	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	1	1	1			Missile	3	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	1						
Ray Splasher	1	1						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	1						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Missile

l'Helit scaglia orizzontalmente un piccolo missile. Questa tecnica non è molto rapida ed il proiettile può essere distrutto facilmente con le armi. Per schivare il Missile è sufficiente spostarsi verticalmente.

L'Helit è un piccolo nemico volante in grado di lanciare missili. Si muove solo lungo la verticale ed è un avversario abbastanza aggressivo. La particolarità dell'Helit è quella di potersi rigenerare molto più velocemente degli altri nemici per questo motivo, se non è proprio inevitabile affrontarlo, è meglio scappare da lui anzichè rimanere a portata dei suoi missili.

HELL CRUSHER

"Trivellatore del sottosuolo"

DOVE SI TROVA

Quarry - F8 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	12	12	Contatto	2	1
Acid Burst	ns	ns	32			Trivella	3	1
Frost Shield	ns	ns				Carica	2	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	ns	ns						
Ray Splasher	.	.						
Spinning Blade	32	8						
Tornado Fang	ns	ns						
*Triad Thunder	10	2						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Trivella

Hell Crusher si aggrappa al soffitto ed estende in avanti la sua trivella. Questa tecnica è abbastanza lenta e per evitarla è sufficiente rimanere nella parte bassa dello schermo. Mentre la parte superiore del nemico si trova ancorata al soffitto, il veicolo cingolato continuerà ad usare la Carica.

2. Carica

Hell Crusher si lancia in avanti, urtando contro il muro. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente rifugiarsi nell'angolo in alto a sinistra. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

L'Hell Crusher è un automa composto da due parti: il busto ed il veicolo cingolato. Solo la parte superiore del nemico è vulnerabile ai colpi del personaggio perciò è su di essa che bisognerà concentrarsi. Caricare il Super Colpo ed aspettare qualche istante per far sì che l'Hell Crusher esegua la Carica. Scalare rapidamente la parete e, per via dell'impatto, si tornerà sul pavimento. Prima che il nemico si lanci nuovamente all'attacco, saltare e rilasciare il Super Colpo poi riprendere la strategia dall'inizio. Quando il mini boss si separa per utilizzare la Trivella, è possibile salire a bordo del veicolo cingolato e non subire danni dal contatto.

HOTAREECA

"Medusa elettrica"

DOVE SI TROVA

Giant Dam - D8 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	8	5	Contatto	2	1
Acid Burst	.	.	.			Mine	3	1
*Frost Shield	11	.				Torpedini	2	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	ns	ns						
Ray Splasher	70	70						
Spinning Blade	32	ns						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	7	.						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Mine

Hotareeca rilascia una serie di sei mine subacquee che esplodono al contatto. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico inoltre è possibile distruggere le Mine con le armi.

2. Torpedini

Hotareeca scaglia tre missili in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento. Tramite le armi è possibile distruggere le Torpedini.

Hotareeca è una grossa medusa dotata di due lunghi tentacoli. Non è molto rapida nei movimenti ed i suoi attacchi sono semplici da schivare. I due lunghi tentacoli non causano danni al contatto, perciò sarà possibile spostarsi liberamente lungo il fondale della stanza. Il momento migliore per attaccare il nemico è quando utilizza le Mine. Preparare il Super Colpo, saltare e rilasciare la tecnica sul nemico sino a quando non risulterà sconfitto.

ICE DE VOUX

"Dispositivo nascosto nel ghiaccio"

DOVE SI TROVA

Town of Ice - I6 [3]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	6	3	2	2	1	Contatto	6	3
Acid Burst	3	3	3			Attrazione	2	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	10	3						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	5	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Attrazione

dopo aver perso la copertura, l'Ice de Voux attrae nuovi pezzi di ghiaccio per proteggersi. Questa non è propriamente una tecnica offensiva ma può causare danni nel caso in cui si venga a contatto con il nemico mentre la utilizza.

L'Ice de Voux è un nemico sferico ricoperto di ghiaccio. Non possiede attacchi diretti bensì si limita a muoversi saltando in direzione del personaggio. Dopo aver subito alcuni attacchi, l'Ice de Voux perderà la sua protezione e sarà vulnerabile per alcuni istanti, prima di generarne una nuova. Durante il breve lasso di tempo bisogna colpire ripetutamente il nemico prima che torni all'attacco, ricoperto dalla nuova protezione.

IWAN DE VOUX

"Dispositivo nascosto tra le rocce"

DOVE SI TROVA

Quarry - F2 [3] F9 [3]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	6	3	2	2	1	Contatto	6	3
Acid Burst	4	2	3			Attrazione	2	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	9	3						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	3	1						
Tornado Fang	5	3						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Attrazione

dopo aver perso la copertura, l'Iwan de Voux attrae nuove rocce per proteggersi. Questa non è propriamente una tecnica offensiva ma può causare danni nel caso in cui si venga a contatto con il nemico mentre la utilizza.

L'Iwan de Voux è un nemico sferico ricoperto di roccia. Non possiede attacchi diretti bensì si limita a muoversi saltando in direzione del personaggio. Dopo aver subito alcuni attacchi, l'Iwan de Voux perderà la sua protezione e sarà vulnerabile per alcuni istanti, prima di generarne una nuova. Durante il breve lasso di tempo bisogna colpire ripetutamente il nemico prima che torni all'attacco, ricoperto dalla nuova protezione.

KAISER SIGMA

"Sigma a bordo della Corazza da Guerra"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 4 - Q3 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
--------------	--	--	--	--	--	-------	---------	---------

*X-Buster	.	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	Missili	14	7
Frost Shield	Mina	8	4
Gravity Well	Laser	gr	gr
Parasitic Bomb			
Ray Splasher			
Spinning Blade			
Tornado Fang			
Triad Thunder			
Z-Sabre	.	2						

ATTACCHI

1. Missili

Kaiser Sigma scaglia tre missili in direzione del personaggio. La tecnica è molto rapida e per evitarla bisogna muoversi in continuazione. Usando le armi è possibile distruggere i missili.

2. Mina

Kaiser Sigma rilascia continuamente mine contro la parete che, rimbalzando, si muovono poi in direzione del personaggio. La tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente spostarsi dopo che la mina urta contro il muro. Inoltre usando le armi è possibile distruggerla.

3. Laser

Kaiser Sigma genera un fascio di luce in grado di causare danni graduali al personaggio. La tecnica è discretamente rapida e copre un'area molto vasta. Il boss può eseguirla sia verso l'alto, che verso il basso. Nel primo caso è sufficiente rimanere sul pavimento per evitarla. Nel secondo caso invece, il posto più sicuro è il piccolo spazio tra il fascio di luce e la gamba del boss poichè non solo si eviterà la tecnica ma le eventuali Mine rilasciate verranno distrutte dal Laser.

Kaiser Sigma è il capo dei Maverick a bordo della Corazza da Guerra costruita dal Dr Doppler. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede attacchi molto pericolosi. Il boss è di notevoli dimensioni, il suo unico punto vulnerabile è la piccola testa e l'X-Buster è l'unica arma in grado di ferirlo. Dovete mirare più o meno all'altezza dei suoi occhi per essere sicuri di colpirlo. Con la giusta strategia, Kaiser Sigma è un nemico che richiede tempo per essere sconfitto ma non è troppo difficile da abbattere. Quando vi trovate dietro al boss, caricate l'onda azzurra e scivolote lungo la parete, rimanendo sempre all'altezza della sua testa. Non appena Kaiser Sigma scaglia i Missili, rilasciate la tecnica e potrete, con un solo attacco, distruggere i suoi proiettili e danneggiarlo. Quando invece state davanti al boss, potrete aprire il fuoco senza attendere che sia lui ad attaccare per primo, ma dovrete fare attenzione poi al suo Laser e posizionarvi di conseguenza.

KANGAROO VILE

"Vile a bordo della Ride Armor Kangaroo"

DOVE SI TROVA

Maverick Factory - L3 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	32			Affondo	4	2

Frost Shield	32	32
Gravity Well	.	.
Parasitic Bomb	32	32
*Ray Splasher	16	16
*Spinning Blade	16	7
Tornado Fang	.	.
Triad Thunder	.	32
Z-Sabre	.	.

ATTACCHI

. Affondo

Kangaroo Vile attacca con un affondo della Ride Armor. Questa tecnica è molto rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

Il Kangaroo è la Ride Armor comandata da Vile, identica a quella che può utilizzare anche il personaggio. Possiede una notevole rapidità ma non è in grado di saltare. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss poiché questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo e posizionatevi negli angoli superiori della stanza, aspettando che Kangaroo Vile si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Ad ogni modo dovrete sempre muovervi da un lato all'altro della stanza.

MAC

"Traditore dei Maverick Hunter"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base - A5 (mini boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Pot/Chp
*X-Buster	11	7	4	.	Contatto	2	.
Acid Burst	Proiettili	2	.
Frost Shield	Globo	2	.
Gravity Well			
Parasitic Bomb			
Ray Splasher			
Spinning Blade			
Tornado Fang			
Triad Thunder			
Z-Sabre	2						

ATTACCHI

1. Proiettili

Mac spara una raffica di proiettili in direzione del personaggio.

Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna necessariamente

rimanere sempre in movimento. Mac può aprire il fuoco sia saltando che stando a terra.

2. Globo

Mac spara un singolo globo di energia in direzione del personaggio.

Questa tecnica è molto rapida e per schivarla bisogna saltare non appena il nemico apre il fuoco.

Mac è un androide viola entrato nelle fila del Dr Doppler. Possiede una grande agilità ed i suoi attacchi sono difficili da schivare. Il nemico verrà affrontato comandando Zero. Le tecniche del mini boss non causano gravi danni e Mac possiede una bassa quantità di vita, perciò ci si può lanciare completamente all'attacco senza curarsi troppo delle ferite ricevute. Caricare la Z-Sabre prima di entrare nella stanza e rilasciare le due onde azzurre su Mac, per poi colpirlo con la spada laser. Una volta fatto, il nemico risulterà sconfitto.

MAOH THE GIANT

"Mezzo d'assalto dell'esercito di Doppler"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base - A6 (boss)

TABELLA ARMI					DANNI	Normale	Pot/Chp
*X-Buster	16	11	8	.	Contatto	-	.
Acid Burst	Maglio	1	.
Frost Shield			
Gravity Well			
Parasitic Bomb			
Ray Splasher			
Spinning Blade			
Tornado Fang			
Triad Thunder			
Z-Sabre			

ATTACCHI

. Colpo di maglio

Maoh the Giant scaglia verso il basso i magli che possiede alle estremità delle braccia. Questa tecnica è abbastanza rapida, copre una discreta area e distrugge gradualmente il pavimento. Per schivarla bisogna allontanarsi subito dal punto d'impatto.

Maoh the Giant è un grosso robot volante armato di magli. Si muove lentamente e non è molto aggressivo. Il boss non causa danni al contatto ed il suo unico punto vulnerabile è la testa. Caricate il Super Colpo ed usatelo contro il nemico, schivando i suoi magli. Maoh the Giant attacca con una frequenza molto bassa perciò avrete il tempo di attaccarlo ripetutamente tra un colpo di maglio ed un altro.

META CAPSULE

"Cecchino delle pareti"

DOVE SI TROVA

Armory ----- C8 [1]
 Power Control Center ----- E4 [2]
 Safari Park ----- G5 [4] G7 [2]
 Laboratorio di Doppler 1 - M1 [2]
 Laboratorio di Doppler 2 - N1 [2]

TABELLA ARMI

	DANNI					Normale	Pot/Chp	
X-Buster	2	1	1	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	1	1	1			Sfera	2	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	1	1						
Ray Splasher	1	1						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	1						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Sfera di energia

il Meta Capsule scaglia in direzione del personaggio una sfera di energia. Venendo a contatto con un ostacolo, il globo si scinde in due più piccoli che si muovono lungo il contorno dell'ostacolo per poi dissolversi.

Questa tecnica non è molto rapida e per schivarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il Meta Capsule è un dispositivo protetto da uno scudo trasparente. Il nemico è posizionato lungo il soffitto o il pavimento della zona ed è vulnerabile solo quando il suo scudo è abbassato. Non potendo spostarsi ed attaccando di rado, è consigliato ignorare il nemico e proseguire lungo il percorso. L'unico caso in cui bisogna affrontarlo è quando il Meta Capsule è situato sul pavimento. Schivare il suo attacco e posizionarsi accanto al nemico: non appena abbassa lo scudo, aprire ripetutamente il fuoco con l'X-Buster per sconfiggerlo in pochi istanti.

MINE TORTOISE

"Tartaruga spinosa"

DOVE SI TROVA

Giant Dam ----- D6 [12]
 Laboratorio di Doppler 2 - N2 [8]

TABELLA ARMI

	DANNI					Normale	Pot/Chp	
X-Buster	3	2	1	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	.	.	.					
Frost Shield	1	.						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	2						
Ray Splasher	2	2						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

Nessuno: la Mine Tortoise si limita a nuotare in direzione del personaggio.

La Mine Tortoise è una tartaruga meccanica dal guscio ricoperto di spine. Non è molto rapida nei movimenti ma possiede una notevole aggressività poichè si lancia costantemente in direzione del personaggio. La particolarità di questo nemico consiste nel far tornare a galla il suo guscio spinoso dopo essere stato eliminato. Il carapace diverrà quindi un elemento indistruttibile che potrà ostacolare 'X', soprattutto quando bisognerà recuperare la Ride Armor "Kangaroo". Per questo motivo è sconsigliato eliminare la Mine Tortoise in questa occasione.

MOSQUITUS

"Insetto verde meccanico"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 2 - N3 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	16	11	8	4	2	Contatto	8	2
Acid Burst	16	11	7			Coda	8	4
Frost Shield	11	11				Colonna	4	2
Gravity Well	.	.				Soffio	4	2
Parasitic Bomb	16	32				Pozza acido	4	2
Ray Splasher	16	16				Sfera acido	2	1
*Spinning Blade	3	2				Risucchio	gr	gr
Tornado Fang	.	11						
*Triad Thunder	11	3						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Colpo di coda

Mosquitus scaglia in avanti l'estremità della sua coda come se fosse un boomerang. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico.

Il mini boss utilizza questa tecnica solitamente quando il personaggio si trova sulla parete.

2. Colonna di fuoco (Rosso + Giallo)

in corrispondenza del segmento viene generata una colonna di fiamme.

Questa tecnica possiede dimensioni ridotte e praticamente funge come semplice ostacolo in quanto rimane fissa sul posto sino ad esaurirsi.

3. Soffio velenoso (Rosso + Blu)

in corrispondenza del segmento viene generato ad intermittenza un getto di gas velenoso. Questa tecnica possiede dimensioni ridotte e praticamente funge come semplice ostacolo in quanto rimane fissa sul posto sino ad esaurirsi.

4. Pozza di acido (Giallo + Blu)

in corrispondenza del segmento viene generata una pozza di liquido verde dal quale poi vengono prodotte le Sfere di acido. Questa tecnica possiede dimensioni ridotte e praticamente funge come semplice ostacolo in quanto

rimane fissa sul posto sino ad esaurirsi.

5. Sfera di acido (Giallo + Blu)

dalla Pozza di acido vengono generate quattro sfere di liquido verde che poi ricadono sul pavimento. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dalla Pozza di acido. Una volta sul pavimento, le Sfere non causeranno più danni al contatto ma intrappoleranno il personaggio.

6. Risucchio

Mosquitus si lancia sul personaggio e gli causa danni graduali dopo averlo afferrato. Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss usando lo Scatto non appena questi si lancia in picchiata, mentre per liberarsi dalla presa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti. Nel caso in cui Mosquitus non riesca ad afferrare il personaggio, il nemico assorbirà il colore rispettivo del segmento.

Mosquitus è una grossa zanzara di colore verde. Non possiede una grande velocità ma è abbastanza aggressivo. La stanza in cui si svolge lo scontro ha una particolarità: il pavimento è suddiviso in segmenti, ognuno dei quali associato ad un colore. Quando Mosquitus si lancia in picchiata, assorbirà dal pavimento il colore corrispondente del segmento, cambiando lui stesso tinta. Ripetendo la sequenza e mischiando due colori diversi, il nemico eseguirà i suoi attacchi. Se invece viene risucchiato due volte lo stesso colore allora non accadrà nulla. Grazie a questa proprietà, è possibile controllare i movimenti del nemico, impedendogli di attivare le sue tecniche. Posizionarsi su un segmento e schivare il suo Risucchio. Attaccare il nemico mentre è fermo sul pavimento e poi spostarsi su un altro segmento dello stesso colore assorbito da Mosquitus. Ripetere la sequenza sino alla sua eliminazione. Usando Zero invece è sufficiente un solo colpo di Z-Sabre per eliminare il nemico e ricevere poi dal Robot rosso la sua spada laser.

NEON TIGER

"Maverick a guardia del Safari Park"

DOVE SI TROVA

Safari Park ----- G9 (boss)
Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	3	1
Acid Burst	32	32	32			Artiglio	8	4
Frost Shield	32	16				Carica	8	4
Gravity Well	.	.				Proiettili	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Difesa	-	-
Ray Splasher	.	.						
*Spinning Blade	16	8						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	16						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Artiglio in picchiata

mentre è aggrappato alla parete, Neon Tiger si lancia contro il personaggio

per colpirlo con i suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna allontanarsi dalla parete a cui il boss rimane aggrappato e scalare quella opposta non appena Neon Tiger si lancia all'attacco.

2. Carica

Neon Tiger inizia a brillare e si lancia in avanti per colpire il personaggio con i suoi artigli. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare la parete più vicina ed usare il Super Rimbalzo verso l'interno della stanza non appena il boss si avvicina. Durante l'esecuzione di questo attacco, il boss diventa invulnerabile.

3. Proiettili

Neon Tiger scaglia dalla sua coda cinque proiettili in varie direzioni. Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area, inoltre il boss può eseguirla sia mentre si trova sul pavimento, sia mentre è aggrappato ad una parete. Nel primo caso, posizionarsi nell'angolo di fronte al boss e rimanere immobili. I primi due colpi passeranno oltre il personaggio mentre per schivare il terzo bisogna necessariamente saltare. Gli ultimi due Proiettili andranno a vuoto. Quando invece il boss è sulla parete invece è necessario usare lo Scatto per spostarsi rapidamente da un punto all'altro della stanza.

4. Difesa

Neon Tiger è in grado di respingere i proiettili dell'X-Buster. Il boss ridiventa vulnerabile mentre salta o apre il fuoco.

Neon Tiger è una tigre che possiede lunghi artigli sul dorso delle mani. Possiede una notevole agilità ma non è molto aggressivo. Questo boss si sposta compiendo balzi in diagonale ed è in grado anche di rimanere aggrappato ad una parete. All'inizio dello scontro, rimanete nell'angolo in basso a sinistra e da qui aprite ripetutamente il fuoco con l'X-Buster. Mentre il boss salta per la stanza, caricate il Super Colpo e rilasciatelo contro Neon Tiger non appena atterra, in modo tale da non dargli il tempo di difendersi. L'unico momento in cui dovete spostarvi è quando il boss rimane aggrappato alla parete perchè da qui, oltre ad aprire il fuoco, Neon Tiger può attaccarvi con gli Artigli. Rimanete sempre il più possibile lontani da lui ed aprite il fuoco dalla distanza. Dopo aver subito diversi danni, il boss inizierà ad eseguire anche la Carica. Scalate la parete più vicina ed usate il Super Rimbalzo per evitarla, prima di tornare all'attacco.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, inoltre ogni sua tecnica verrà interrotta. Al termine dello stordimento, Neon Tiger salterà sempre verso una parete ed in questo modo potrete impedire che esegua altri attacchi.

NOTOR BANGER

"Piccolo cannoniere"

DOVE SI TROVA

Maverick Hunter Base	-----	A1	[3]	A2	[4]			
Aerial Aircraft Carrier	--	B2	[6]	B4	[4]	B6	[5]	
Armory	-----	C1	[2]	C3	[7]	C6	[3]	C11 [3]
Giant Dam	-----	D2	[2]	D3	[5]			
Safari Park	-----	G2	[3]					
Town of Ice	-----	I2	[4]	I4	[2]	I6	[1]	
Maverick Factory	-----	L1	[2]					

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	3	2	1	1	1	Contatto	2	1
Acid Burst	1	1	1			Colpo	2	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	1	2						
Ray Splasher	2	2						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	1						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Colpo di cannone

il Notor Banger apre il fuoco tre volte con il cannone presente sul suo dorso ed i proiettili seguono una traiettoria parabolica. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione molto limitato.

Il nemico può modificare l'angolazione del suo cannone, cambiando così la traiettoria dei colpi. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure distruggere i proiettili con le armi.

Il Notor Banger è un automa viola dotato di cannone. È discretamente aggressivo ma si sposta raramente dalla sua zona. Questi è uno dei nemici più comuni che si incontrano durante l'avventura e solitamente è presente in zone elevate oppure alle estremità di condotti o di passaggi obbligati. Per eliminarlo bisogna aprire il fuoco dalla distanza subito dopo che il Notor Banger ha terminato il suo attacco.

PRESS DISPOSER

"Compattatore sputa acido"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 1 - M9 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Rulli	32	16
Frost Shield	32	32				Caduta	32	16
Gravity Well	.	.				Tenaglia	7	4
Parasitic Bomb	32	32				Androidi	4	2
*Ray Splasher	16	16				Rottami	4	2
Spinning Blade	32	32				Gocce acido	2	1
*Tornado Fang	8	7				Mare acido	3	1
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Rulli

venendo a contatto con i rulli presenti nell'angolo in basso a destra, si perderà una gran quantità di vita.

2. Caduta

Press Disposer si lascia cadere verticalmente, schiacciando il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma causa danni elevatissimi. Per evitarla non bisogna posizionarsi al di sotto del boss.

3. Tenaglia

Press Disposer allunga il suo arto per afferrare il personaggio e lo avvicina a sé. Una volta stretti nella morsa non c'è modo di liberarsi. La tecnica è discretamente rapida e possiede un notevole raggio d'azione. Per evitarla bisogna spostarsi velocemente in orizzontale tramite lo Scatto.

4. Androidi

dal cannone in alto vengono rilasciati piccoli droidi che cadono sul nastro trasportatore per poi essere distrutti dai rulli. Questi esseri aprono il fuoco contro il personaggio e possono essere abbattuti con le armi. Il modo più rapido per eliminarli è quello di colpirli con la Parasitic Bomb.

5. Rottami

dal cannone in alto vengono rilasciati rottami metallici che cadono sul nastro trasportatore per poi essere distrutti dai rulli. Questa tecnica è discretamente rapida e per evitarla è sufficiente non posizionarsi al di sotto del cannone. Si possono sfruttare i Rottami come se fossero pedane.

6. Gocce d'acido

Press Disposer rilascia dalla sua proboscide quattro gocce di acido. Questa tecnica è discretamente rapida e rimane attiva anche mentre le gocce giungono sul nastro trasportatore. Per evitarla bisogna scalare rapidamente la parete.

7. Mare d'acido

nel caso in cui la proboscide di Press Disposer venga distrutta, il boss non potrà più rilasciare le Gocce d'acido. Al suo posto però verrà emesso un notevole getto di liquido che ricoprirà tutto il pavimento e causerà danni al contatto. Gli Androidi ed i Rottami che cadono nel Mare d'acido affonderanno istantaneamente.

Press Disposer è una sorta di grosso elefante meccanico. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede molti attacchi, la gran parte difficili da schivare. Nella stanza sono presenti un nastro trasportatore sul pavimento, dei rulli nella zona di sud est, che causano danni elevatissimi venendoci a contatto, ed un cannone mobile sul soffitto che rilascia i Rottami. Il boss rimane attaccato alla parete destra e si muove solo in verticale; la sua proboscide è in grado di assorbire le varie armi perciò per danneggiare Press Disposer dovrete essere precisi e mirare ai suoi occhi. Posizionatevi sotto il boss per costringerlo a scendere sul pavimento e spostatevi per non farvi schiacciare. Una volta a terra, avvicinatevi a lui e colpitelo all'altezza del volto, sapendo che il contatto con la proboscide non vi causerà danni. Man mano che dall'alto cadono rottami e androidi, ignorate i primi ed eliminate subito i secondi perchè apriranno il fuoco su di voi. Evitate di distruggere la proboscide del boss perchè causereste la formazione del Mare d'acido che coprirà tutto il pavimento e vi costringerà a rimanere sempre sulla parete sinistra.

Usando il Tornado Fang, il boss subirà un danno che può oscillare dalle due alle quattro tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito, a seconda dei suoi movimenti rispetto alle trivelle.

"Dinosauro bipede"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 1 - M5 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	11	7	4	4	2	Contatto	8	4
Acid Burst	6	4	4			Missile	4	2
*Frost Shield	3	3				Raffica	2	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	16	7						
Ray Splasher	7	7						
Spinning Blade	4	2						
Tornado Fang	5	6						
*Triad Thunder	3	2						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Missile

Rex-2000 scaglia un missile in direzione del personaggio. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla è necessario rimanere sempre in movimento. Tramite le armi è possibile distruggere i Missili.

2. Raffica

Rex-2000 apre il fuoco orizzontalmente sparando una serie di proiettili. La tecnica è molto rapida e possiede un notevole raggio d'azione. L'unico modo per evitarla è proteggersi con il Super Colpo del Frost Shield.

Il Rex-2000 è un grosso dinosauro meccanico. Non è molto rapido nei movimenti ed è discretamente aggressivo. Durante lo scontro, il soffitto acuminato si abbasserà gradualmente, riducendo la possibilità di saltare. Per eliminare rapidamente il nemico, una volta iniziata la battaglia, avvicinarsi a lui ed usare di continuo lo Spinning Blade per eliminarlo prima che apra il fuoco. Se non viene eliminato dal personaggio, il Rex-2000 verrà ad ogni modo schiacciato dal soffitto entro trenta secondi, facendo proseguire l'avventura automaticamente.

SHURIKEIN

"Stella computerizzata"

DOVE SI TROVA

Armory - C5 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	18	18	9	9	8	Contatto	3	1
*Acid Burst	9	6	4			Rotazione	3	1
Frost Shield	18	ns				Perimetro	3	1
Gravity Well	.	.				Trottola	3	1
Parasitic Bomb	.	18						
Ray Splasher	20	20						
Spinning Blade	35	ns						
Tornado Fang	.	.						

Triad Thunder . 7
Z-Sabre 1

ATTACCHI

1. Rotazione

Shurikein rotola da una parte all'altra del pavimento, urtando contro le pareti. Se colpito da un proiettile, Shurikein compie un balzo prima di tornare a rotolare. Questa tecnica è molto rapida e per evitarla bisogna posizionarsi in uno degli angoli inferiori e colpire il nemico non appena è abbastanza vicino. In questo modo Shurikein balzerà ed urterà la parete, passando sopra la testa del personaggio, e tornerà indietro. In alternativa rifugiarsi negli angoli superiori della stanza. Il nemico compie quattro volte il percorso prima di fermarsi.

2. Perimetro

Shurikein percorre una volta tutto il perimetro della stanza. La tecnica è discretamente rapida e per evitarla bisogna oltrepassare il nemico con il Super Rimbalzo non appena si avvicina.

3. Trottola

Shurikein ruota attorno al proprio asse e compie diversi balzi ad altezze diverse. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla facilmente bisogna rifugiarsi negli angoli superiori della stanza.

Shurikein è una grossa stella computerizzata generata da un piccolo androide. Non è molto aggressiva ma possiede una notevole rapidità. Durante lo scontro bisogna rimanere nell'angolo di sud ovest ed attendere che il nemico compia uno dei suoi attacchi. Al termine di ognuno di essi, Shurikein rimane immobile per diversi secondi: sfruttare questo lasso di tempo per colpirlo ripetutamente poi schivare il suo prossimo attacco, prima di danneggiare il nemico quando si ferma di nuovo.

SIGMA

"Capo supremo dei Maverick"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 4 - Q3 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	8	4
Acid Burst	32	32	32			Boomerang	8	4
*Frost Shield	16	8				Fiammate F.	8	4
Gravity Well	.	.				Fiammate V.	1	1
Parasitic Bomb	32	16				Fiammate D.	1	1
Ray Splasher	32	32						
*Spinning Blade	16	7						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Boomerang

Sigma scaglia il suo scudo come se fosse un boomerang. La traiettoria può

essere curva oppure ad otto. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente scalare la parete.

2. Fiammate Frontali

Sigma scaglia tre globi infuocati ad altezze diverse, che poi risalgono lungo la parete. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla bisogna essere precisi nei movimenti e: saltare sul posto per schivare la prima fiammata, rimanere immobili e lasciare che la seconda passi sopra la testa del personaggio ed infine usare brevemente lo Scatto per superare la terza da sotto. Il boss esegue due consecutivamente questo attacco.

3. Fiammate Verticali

Sigma salta e scaglia verso il basso tre globi infuocati che, a contatto con il pavimento, si dividono e risalgono la stanza lungo tutto il perimetro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla bisogna scalare subito la parete per poi saltare verso il centro della stanza, oltre l'ultima fiammata.

4. Fiammate Diagonali

Sigma salta e scaglia verso la parete tre globi infuocati che risalgono lungo il muro. Questa tecnica è molto rapida e possiede un elevato raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente spostarsi dall'altro lato della stanza, passando sotto il boss.

Sigma è il capo supremo dei Maverick. Possiede una notevole velocità ed i suoi attacchi non sono semplici da evitare. Il boss è protetto da un grande scudo perciò dovrete essere molto precisi nel colpirlo. Attaccatelo mentre è in aria oppure mirate bene alla testa per infliggergli danni. Fate attenzione ai suoi salti e passate da una parte all'altra della stanza.

Usando il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Il vantaggio di questa tecnica è che lo scudo di ghiaccio potrà proteggervi dalle varie Fiammate. Posizionatevi negli angoli inferiori ed attivatelo. Aspettate che il boss salti e, rimanendo in quei punti della stanza, sarà probabile che Sigma utilizzi le Fiammate Diagonali. Usate lo Scatto per aggirare il boss e fate impattare lo scudo di ghiaccio contro Sigma mentre questi è ancora in aria per infliggergli danni ingenti.

SNOW RIDER

"Soldato delle nevi"

DOVE SI TROVA

Town of Ice - I8 [4]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	3	2	1	1	1	Contatto	3	1
Acid Burst	2	1	1			Laser	2	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	5	2						
Ray Splasher	2	2						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	1	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Laser

Lo Snow Rider spara orizzontalmente un piccolo raggio laser. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente oltrepassarla con un salto.

Lo Snow Rider è un piccolo automa munito di cannone sul braccio. Non è molto aggressivo, nè si sposta mai dalla sua zona. Non possiede particolari abilità e per eliminarlo è sufficiente attaccarlo con l'X-Buster.

SNOW SLIDER

"Soldato su motoslitta"

DOVE SI TROVA

Town of Ice - I8 [2]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	3	2	1	1	1	Contatto	3	1
Acid Burst	2	1	1			Ghiaccio	-	-
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	5	2						
Ray Splasher	2	2						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	2	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Ghiaccio

Lo Snow Slider rilascia alle sue spalle un piccolo cristallo in grado di immobilizzare il personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico mentre per liberarsi dalla presa bisogna premere ripetutamente tutti i pulsanti. L'immobilizzazione verrà rotta anche subendo danni.

Lo Snow Slider è un soldato delle nevi a bordo di una motoslitta. Non è un nemico molto aggressivo ma può essere problematico da affrontare perchè è in grado di immobilizzare il personaggio. Una volta comparso, oltrepassarlo subito con un salto ed attaccarlo alle spalle, senza farsi bloccare dal Ghiaccio. Dopo aver subito alcuni colpi, la motoslitta andrà in pezzi ed il nemico diverrà un semplice Snow Rider.

TOMBORT

"Libellula pedana"

DOVE SI TROVA

Safari Park - G1 [8] G8 [1]

TABELLA ARMI

DANNI

Normale

Pot/Chp

X-Buster	6	3	2	1	1	Contatto	-	-
Acid Burst	4	2	2			Proiettili	2	1
Frost Shield	2	2						
Gravity Well	1	1						
Parasitic Bomb	2	2						
Ray Splasher	4	4						
Spinning Blade	1	1						
Tornado Fang	2	3						
Triad Thunder	2	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Proiettili

il Tombort scaglia verso il basso tre proiettili ad angolazioni diverse.

Questa tecnica è abbastanza rapida e copre una discreta area. Per evitarla bisogna necessariamente allontanarsi dal nemico.

Il Tombort è una libellula meccanica. Alterna momenti in cui è immobile ad altri in cui si muove per brevi tratti. Questo nemico non causa danni al contatto inoltre è possibile salirvi sul dorso. Grazie a queste due caratteristiche, si può sfruttare il Tombort come pedana per raggiungere i potenziamenti. Come nemico, questi è poco aggressivo e perciò lo si può ignorare tranquillamente.

TOXIC SEAHORSE

"Maverick a guardia della Giant Dam"

DOVE SI TROVA

Giant Dam ----- D12 (boss)

Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	32			Globo	4	2
*Frost Shield	8	7				T.trasporto	4	2
Gravity Well	.	.				Coppia	4	2
Parasitic Bomb	32	32				Goccia	2	1
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	32	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Globo acido

Toxic Seahorse scaglia frontalmente una sfera verde che rimbalza lungo le pareti della stanza. Ad ogni urto, il Globo rilascia due gocce verso il basso in grado di danneggiare il personaggio. Una volta arrivata al soffitto, la sfera esplode generando quattro gocce. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per schivare il Globo bisogna oltrepassarlo saltando e poi rimanere vicino alle pareti per evitare le gocce. È possibile distruggere la sfera tramite le armi.

2. Teletrasporto

Toxic Seahorse è in grado di spostarsi da un punto all'altro della stanza, sciogliendosi nel pavimento. Per evitare di venire a contatto con il boss quando ricompare, è sufficiente scalare le pareti.

3. Coppia di sfere

Toxic Seahorse scaglia frontalmente un globo verde che, una volta toccato il pavimento, si scinde in due sfere che rimbalzano per la stanza.

La tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area e dura diversi secondi. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare le sfere con il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo, inoltre è possibile distruggerle con le armi.

Toxic Seahorse è una sorta di pianta umanoide dal lungo collo. Si sposta compiendo ampi balzi e non è molto aggressiva. Il modo migliore per oltrepassare il boss è quello di passargli da sotto mentre questi è in aria, in modo tale da non doversi preoccupare anche dei Globi acidi che scaglierà. Aprite il fuoco ripetutamente, sia per danneggiare Toxic Seahorse, sia per distruggere le sue sfere. Spostatevi da un punto all'altro della stanza quando il boss vi viene incontro e rifugiatevi sulle pareti quando si teletrasporta. Dopo aver subito diversi danni, Toxic Seahorse scaglierà la Coppia di sfere e non più il Globo Acido. Ora dovrete usare il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo per evitarle, ed intanto fare attenzione ai balzi del boss.

Usando il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito inoltre rimarrà brevemente stordito. Dopo essersi ripreso, Toxic Seahorse eseguirà sempre un balzo, ed in questo modo gli impedirete di usare gli altri suoi attacchi, costringendolo quindi a saltare di continuo.

TUNNEL RHINO

"Maverick a guardia del Quarry"

DOVE SI TROVA

Quarry ----- F10 (boss)

Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI

X-Buster	32	32	16	16	11
*Acid Burst	16	11	7		
Frost Shield	32	32			
Gravity Well	.	.			
Parasitic Bomb	.	32			
Ray Splasher	32	32			
Spinning Blade	32	32			
Tornado Fang	.	.			
Triad Thunder	.	16			
Z-Sabre	2				

DANNI

	Normale	Pot/Chp
Contatto	3	1
S.Carica	5	2
Trivella P.	4	2
Trivella T.	4	2
Carica	3	1
Affondo	3	1

ATTACCHI

1. Super Carica

Tunnel Rhino si lancia in avanti, urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro. Rispetto alla normale

Carica, questa tecnica è molto più rapida ed il boss non può essere ferito durante la sua esecuzione.

2. Trivella Perforante

Tunnel Rhino scaglia in avanti tre trivelle allineate verticalmente.

Questa tecnica è discretamente rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo.

3. Trivella Tripla

Tunnel Rhino scaglia dal suo arto e dalle sue spalle tre trivelle.

Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna scalare le pareti, posizionandosi tra le trivelle.

4. Carica

Tunnel Rhino si lancia in avanti, urtando contro il muro. Questa tecnica è molto rapida e copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente oltrepassare il boss usando il Super Rimbalzo o lo Scatto Aereo. L'impatto del nemico con la parete farà tremare la stanza, facendo cadere a terra il personaggio, nel caso in cui stia scalando un muro.

5. Affondo

Tunnel Rhino esegue un breve scatto e, dopo essersi fermato, estende la sua trivella. Questa tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.

Dopo aver eseguito questo attacco, Tunnel Rhino eseguirà sempre la Carica nella direzione da cui proviene.

Tunnel Rhino è un possente androide munito di trivelle. Possiede una notevole rapidità ma non è in grado di saltare. Durante tutto lo scontro sarete costretti ad eseguire più volte il Super Rimbalzo oppure lo Scatto Aereo per oltrepassare il boss, poichè questi si lancerà di continuo contro di voi. Caricate il Super Colpo, posizionatevi negli angoli superiori della stanza ed aspettate che Blizzard Buffalo si avvicini. Oltrepassatelo mentre sta per urtare contro la parete ed attaccatelo alle spalle. Dopo averlo danneggiato, raggiungete rapidamente la parete opposta e ripetete la sequenza offensiva: scalata, salto, attacco alle spalle e fuga.

Usando l'Acid Burst, il boss subirà un danno pari a tre tacche della barra di vita per ogni colpo subito. Dopo essersi ripreso, Tunnel Rhino eseguirà sempre la Carica o la Super Carica, quindi sarete comunque costretti a continuare a muovervi da un capo all'altro della stanza.

VICTOROID

"Guardiano delle fognature"

DOVE SI TROVA

Giant Dam - D1 [2]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	10	6	4	2	1	Contatto	8	4
Acid Burst	6	4	4			Laser	4	2
Frost Shield	2	2						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	15	6						
Ray Splasher	8	8						

Spinning Blade	4	1
Tornado Fang	3	5
Triad Thunder	2	1
Z-Sabre	1	

ATTACCHI

. Laser

il Victoroid spara orizzontalmente un piccolo raggio laser. Questa tecnica è discretamente rapida inoltre il nemico può scagliarla a due altezze diverse. In entrambi i casi è sufficiente oltrepassarla con un salto per non subire danni.

Il Victoroid è un grosso automa verde munito di cannone sul braccio. Non è molto aggressivo, nè si sposta mai dalla sua zona, anche se è in grado di compiere alti balzi sul posto. Non possiede particolari abilità e per eliminarlo è sufficiente attaccarlo con l'X-Buster. Curiosamente, è possibile posizionarsi molto vicino al nemico senza subire danni dal contatto con il suo braccio e trovarsi oltre la portata del Laser.

VICTOROID-CUSTOMER

"Guardiano potenziato"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 2 - N1 [4] N4 [2]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	14	8	6	4	2	Contatto	8	4
Acid Burst	8	6	5			Granate	6	3
Frost Shield	3	3				Laser	4	2
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	20	8						
Ray Splasher	8	8						
Spinning Blade	6	2						
Tornado Fang	4	7						
Triad Thunder	3	2						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Granate

il Victoroid-customer lancia una serie di granate lungo una traiettoria parabolica. Il colpo è discretamente rapido ma possiede un raggio d'azione molto limitato. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal nemico.

2. Laser

il Victoroid-customer spara orizzontalmente un piccolo raggio laser. Questa tecnica è discretamente rapida inoltre il nemico può scagliarla a due altezze diverse. In entrambi i casi è sufficiente oltrepassarla con un salto per non subire danni.

Il Victoroid-customer è una versione potenziata del normale Victoroid. Rispetto ad esso è ricoperto da una corazza ed è in grado di scagliare anche le Granate. Una volta distrutta la sua armatura, il nemico diverrà un semplice Victoroid.

VILE MK-2

"Antico braccio destro di Sigma"

DOVE SI TROVA

Maverick Factory - L3 (boss)

Rifugio di Vile -- 07 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	4	2
Acid Burst	32	32	32			Presa	12	4
Frost Shield	32	32				Fiamme	4	2
Gravity Well	.	.				Raffica	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Scintille	-	-
*Ray Splasher	16	16						
*Spinning Blade	16	7						
Tornado Fang	.	.						
Triad Thunder	.	32						
Z-Sabre	.							

ATTACCHI

1. Presa [solo 2° scontro]
dopo aver immobilizzato il personaggio con le Scintille, Vile mk-2 afferra il personaggio e gli infligge alcuni danni. Una volta stretti nella morsa non è possibile liberarsi se non al termine di questo attacco. L'unico modo per evitare questa tecnica è quello di non farsi immobilizzare dalle Scintille.
2. Fiamme
Vile mk-2 salta e scaglia verso il basso una bomba che, a contatto con il pavimento, genera una colonna di fuoco che avanza orizzontalmente verso il personaggio, per poi risalire la parete e svanire nel soffitto. La tecnica è abbastanza rapida e copre un'area discreta. Per evitarla è sufficiente oltrepassare la colonna di fuoco saltando semplicemente oppure aiutandosi con le pareti.
3. Raffica
Vile mk-2 salta e spara diverse volte in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss.
4. Scintille [solo 2° scontro]
Vile mk-2 salta e scaglia un globo di energia che genera cinque scintille in varie direzioni. La tecnica non causa danni, ma è in grado di immobilizzare il personaggio e renderlo poi vittima della Presa. Non c'è modo di liberarsi una volta bloccati e l'unico modo per evitare le Scintille è quello di allontanarsi il più possibile dal boss per avere maggiore spazio per passare tra una e l'altra.

Vile mk-2 è il vecchio braccio destro di Sigma, ricostruito dal Dr Doppler. Possiede una notevole agilità ed è molto aggressivo. Quasi tutte le sue tecniche vengono eseguite mentre lui è in aria, lasciandovi quindi abbastanza tempo per allontanarvi da lui o per schivarle. Caricate il Super Colpo e rilasciatelo sul boss solo quando atterra, e solo dopo aver schivato il suo attacco, in modo tale da avere tutto il tempo per mirare con precisione. Rimanete sempre lontani da lui e passategli da sotto non appena salta.

Usando lo Spinning Blade, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, mentre il Super Colpo della stessa arma gli causerà ben cinque tacche di danno. Rilasciate la tecnica non appena il boss torna sul pavimento, per avere poi il tempo di caricare la successiva. Durante lo scontro presso la Maverick Factory, se sconfiggete Vile mk-2 tramite Spinning Blade o Ray Splasher come colpo finale, questi non ricomparirà più durante l'avventura.

VOLT CATFISH

"Maverick a guardia del Power Control Center"

DOVE SI TROVA

Power Control Center ----- E13 (boss)

Laboratorio di Doppler 3 - P2 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	2	1
Acid Burst	32	32	16			Fulmini	6	3
Frost Shield	32	32				Tempesta	4	2
Gravity Well	.	.				Scintille	2	1
Parasitic Bomb	32	32				Conduttori	2	1
Ray Splasher	32	32				Sfera	2	1
Spinning Blade	32	16						
*Tornado Fang	16	11						
Triad Thunder	.	32						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Fulmini

una volta risucchiati i Conduttori, Volt Catfish scaglia una coppia di fulmini verso l'alto. La tecnica non è molto rapida e copre un'area ridotta. Per evitarla è sufficiente non posizionarsi alle spalle del boss.

2. Tempesta

dopo aver subito diversi danni, Volt Catfish si posiziona al centro della stanza e rilascia una serie di scintille in tutte le direzioni. Al termine di esse, il boss si lancia in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitare le scintille bisogna posizionarsi ai lati della stanza e spostarsi leggermente a destra e a sinistra a seconda della traiettoria dei colpi. Per evitare l'assalto finale invece bisogna essere rapidi a scalare la parete non appena il boss termina di rilasciare scintille. Durante la Tempesta, il boss può essere danneggiato solo dal Tornado Fang.

3. Conduttori

Volt Catfish scaglia tre dispositivi sulla parete. Dopo qualche istante, il boss li risucchia e scagliando anche due Fulmini verso l'alto. Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna necessariamente rifugiarsi negli angoli superiori della stanza. Il boss utilizza questo attacco solitamente quando si trova abbastanza lontano dalla parete di fronte.

4. Sfera elettrica

Volt Catfish colpisce il pavimento con un pugno generando un globo che

risale frontalmente il pavimento e la parete per poi dissolversi al soffitto. Questa tecnica è discretamente rapida e per non subire danni è sufficiente oltrepassare la sfera con un salto.

Volt Catfish è un grosso pesce gatto meccanico. Si sposta compiendo balzi ed è discretamente aggressivo. Dovrete avere buoni riflessi sia per passare al di sotto del boss mentre è in aria, sia per saltare sul posto quando userà la Sfera elettrica. In quest'ultimo caso capiterà spesso che Volt Catfish la scagli dopo avervi chiuso in un angolo, perciò non rimanete troppo vicini alla parete, in modo tale da permettere alla Sfera di proseguire verso l'alto senza danneggiarvi. Lasciate al boss l'iniziativa durante lo scontro ed agite di conseguenza. Verso la fine dello scontro, Volt Catfish inizierà ad usare di continuo la Tempesta. Dovrete essere molto abili a schivare le scintille e soprattutto ad evitare l'assalto finale. Il boss sarà vulnerabile solo tra una Tempesta e l'altra, perciò dovrete sfruttare al massimo questo breve lasso di tempo per attaccarlo con un Super Colpo.

Usando il Tornado Fang, 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, Volt Catfish eseguirà sempre un balzo: in questo modo gli impedirete di utilizzare i suoi attacchi.

VOLT KURAGEIL

"Medusa guardiano"

DOVE SI TROVA

Laboratorio di Doppler 2 - N6 (boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	32	32	16	16	11	Contatto	6	3
Acid Burst	32	32	32			Laser	8	4
*Frost Shield	11	7				Artiglio	6	3
Gravity Well	.	.				Torpedini	4	2
Parasitic Bomb	32	32						
Ray Splasher	32	32						
Spinning Blade	32	32						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	11	.						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

1. Laser

Volt Kurageil scaglia dalla sua spalla tre piccoli globi che si aprono, in direzione del personaggio. Questa tecnica non è molto rapida e per evitarla è sufficiente allontanarsi dal boss. Volt Kurageil esegue questo attacco quando il personaggio si trova sulla parete.

2. Artiglio

Volt Kurageil lancia uno dei suoi artigli contro il personaggio. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un ridotto raggio d'azione. Per non subire danni è sufficiente allontanarsi dal boss non appena estende il suo tentacolo.

3. Torpedini

Volt Kurageil rilascia una serie di missili che inseguono il personaggio.

Questa tecnica non è molto rapida ma copre una vasta area. Per evitarla bisogna spostarsi in continuazione inoltre è possibile distruggere i missili con le armi.

Volt Kurageil è una grossa medusa metallica. Si muove lentamente e non è molto aggressiva. La stanza dove si svolge lo scontro si trova quasi completamente sottacqua ed il boss si sposta solo orizzontalmente, con la maggior parte del suo corpo che si trova immersa nel liquido. Preparate il Super Colpo e scalate la parete. Attendete che il boss scagli le Torpedini e rilasciate la tecnica: in questo modo distruggerete i missili e danneggerete Volt Kurageil con un solo attacco.

Usando il Triad Thunder oppure il Frost Shield, il boss subirà un danno pari a due tacche della barra di vita per ogni colpo subito, senza però ricevere altri effetti collaterali.

WALK BLASTER

"Cannone bipede"

DOVE SI TROVA

Shipyard ----- H7 [3] H12 [1]
Laboratorio di Doppler 1 - M6 [2]
Laboratorio di Doppler 2 - N4 [2] N5 [1]
Laboratorio di Doppler 3 - P3 [1]
Laboratorio di Doppler 4 - Q1 [2]

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	5	3	2	2	1	Contatto	3	1
Acid Burst	3	2	2			Laser	1	1
Frost Shield	1	1						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	8	3						
Ray Splasher	3	3						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	2	3						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

. Laser

il Walk Blaster spara orizzontalmente un piccolo raggio laser. La tecnica è discretamente rapida inoltre il nemico può scagliarla a due altezze diverse. In entrambi i casi è sufficiente oltrepassarla con un salto per non subire danni.

Il Walk Blaster è un cannone verde che si muove su due gambe. Questo nemico non è molto rapido nel muoversi ma possiede una notevole aggressività. Il Walk Blaster ha una particolare abilità: quella di potersi abbassare per evitare le armi del personaggio, rendendosi così quasi inattaccabile. Per questo motivo bisogna affrontarlo posizionandosi più in basso rispetto a lui, in modo tale da vanificare questa sua abilità. Il Triad Thunder è molto utile contro il Walk Blaster perchè è in grado di colpirlo anche mentre è abbassato.

WALL CANCER

"Granchio delle pareti"

DOVE SI TROVA

Aerial Aircraft Carrier --	B6	[1]		
Quarry -----	F2	[2]	F9	[3]
Shipyards -----	H7	[2]	H12	[2]
Maverick Factory -----	L1	[3]	L4	[2]
Rifugio di Vile -----	O1	[4]	O4	[3]
Laboratorio di Doppler 3 -	P1	[4]		

TABELLA ARMI

						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	4	3	2	2	1	Contatto	2	1
Acid Burst	3	2	2			Sfere G.	8	4
Frost Shield	1	1				Sfere E.	4	2
Gravity Well	1	1				Sfere L.	4	2
Parasitic Bomb	1	1						
Ray Splasher	4	4						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	1	2						
Triad Thunder	1	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Sfere Grandi

il Wall Cancer emette due sfere di dimensioni maggiori del normale che rimbalzano colpendo le pareti della stanza. Questa tecnica è molto rapida inoltre i proiettili si esauriscono poco prima di eseguire il quarto rimbalzo. Per schivarla bisogna rimanere sempre in movimento ed intuire la traiettoria del colpo a seconda dei rimbalzi.

2. Sfere Elettriche

il Wall Cancer emette due sfere che rimbalzano colpendo le pareti della stanza. Questa tecnica è abbastanza rapida inoltre i proiettili si esauriscono poco prima di eseguire il quarto rimbalzo. Per schivarla bisogna rimanere sempre in movimento ed intuire la traiettoria del colpo a seconda dei rimbalzi.

3. Sfere Laterali

il Wall Cancer emette due sfere che si muovono lungo le pareti verticali, ai lati del nemico. Questa tecnica è abbastanza rapida ed i proiettili si esauriscono una volta raggiunte le estremità del muro. Per evitarla è sufficiente rimanere lontani dalla parete del nemico.

Il Wall Cancer è un granchio meccanico che si muove lungo le pareti. Non è molto rapido o aggressivo ma il suo attacco è piuttosto pericoloso perchè può essere difficile da schivare e copre una vasta area. Poichè spesso il Wall Cancer si troverà su una parete da scalare, l'arma migliore per eliminarlo è il Triad Thunder. Grazie ad esso sarà possibile proseguire verso l'alto e distruggere il nemico semplicemente andandogli incontro.

WILD TANK

"Cingolato delle foreste"

DOVE SI TROVA

Safari Park - G1 [3]

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	6	4	2	1	1	Contatto	4	2
Acid Burst	3	2	2			Carica	4	2
Frost Shield	2	2				Giavellotto	2	1
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	1	4						
Ray Splasher	4	4						
Spinning Blade	2	1						
Tornado Fang	2	2						
Triad Thunder	2	1						
Z-Sabre	1							

ATTACCHI

1. Carica

il Wild Tank si lancia in avanti per un breve tratto. Questa tecnica non è molto rapida e possiede un ridotto raggio d'azione. Per evitarla è sufficiente allontanarsi dal nemico oppure oltrepassarlo con un salto.

2. Giavellotto

il Wild Tank lancia un giavellotto lungo una traiettoria parabolica. La tecnica è discretamente rapida ma possiede un raggio d'azione abbastanza limitata. Il proiettile poi si conficcherà nel terreno e potrà causare danni al contatto. Per non esserne colpiti è sufficiente allontanarsi dal nemico, inoltre è possibile distruggere il Giavellotto con le armi. In ogni caso il proiettile scomparirà automaticamente dopo alcuni istanti.

Il Wild Tank è un carrarmato viola che scaglia foglie a mo' di giavellotti. Non è molto rapido nei movimenti ma possiede una notevole aggressività. Il modo più semplice per eliminarlo è quello di colpirlo posizionandosi oltre la portata dei suoi attacchi e da qui usare l'X-Buster.

WORM SEEKER-R

"Verme del sottosuolo"

DOVE SI TROVA

Safari Park - G4 (mini boss)

TABELLA ARMI						DANNI	Normale	Pot/Chp
X-Buster	22	13	8	3	3	Contatto	4	2
Acid Burst	10	8	8			Bombe	2	1
*Frost Shield	5	5						
Gravity Well	.	.						
Parasitic Bomb	ns	ns						
Ray Splasher	6	6						
Spinning Blade	9	3						
Tornado Fang	.	.						
*Triad Thunder	4	.						
Z-Sabre	2							

ATTACCHI

•• al termine del filmato introduttivo

ZERO: X, I'll clear out the enemies | ZERO: X, io mi occuperò nei nemici qua
out here. You go ahead and deal with | fuori. Tu vai avanti ed elimina
the ones inside. | quelli all'interno.

•• 'X' incontra un altro Maverick Hunter.

X: Mac, where have you been? | X: Mac, dove sei stato?

•• Mac imprigiona 'X' in un campo di forza

MAC: You're far too trusting, X. | MAC: Sei troppo ingenuo, X. Ora sono
I'm now a member of Doppler's Army! | un membro dell'esercito di Doppler!
You will make a fine addition to our | Sarai un ottimo acquisto per la
forces once you have been shown the | nostra armata non appena ti verrà
true destiny of the Reploid race. | mostrato il vero destino dei Reploid.

•• dopo aver eliminato Mac e liberato 'X'

ZERO: Are you okay, X? | ZERO: X, stai bene?

X: Thanks Zero. I'm ok. | X: Sì, sto bene. Grazie Zero.

ZERO: I'll check around headquarters | ZERO: Controllerò nuovamente la base.
again. Be on your guard, X. | Stai in guardia, X.

•• dopo aver eliminato Maoh the Giant

ZERO: Looks like we've swept most of | ZERO: Sembra che abbiamo eliminato la
the enemies out of here. I'll go back | maggior parte dei nemici. Vado a dare
and check on headquarters. Call me if | un'occhiata in giro. Chiamami se hai
you need me. See you later, X. | bisogno di me. A presto, X.

IL PIANO DEL DR DOPPLER

[dopo aver sconfitto i primi due Maverick]

DR DOPPLER: He is the Maverick Hunter | DR DOPPLER: È il Maverick Hunter che
I failed to catch last time. I had no | non siamo riusciti a catturare la
idea he is so powerful... Bit and | scorsa volta. Non pensavo fosse così
Byte! | potente... Bit! Byte!

•• compagno Bit e Byte

DR DOPPLER: Bring that Maverick Hunter | DR DOPPLER: Portatemi quel Maverick
to me... alive if possible. | Hunter... vivo, se possibile.

BIT & BYTE: Affirmative, Dr Doppler! | BIT & BYTE: Ricevuto, Dr Doppler!

MAVERICK: Alive, Dr Doppler? You are | MAVERICK: Vivo, Dr Doppler?
so kind. | Siete troppo tenero.

DR DOPPLER: Watch your mouth or I'll | DR DOPPLER: Bada a come parli o ti
put you back where I found you! | getto dove ti ho recuperato!
Even with your enhancements, you are | Anche con i tuoi nuovi componenti,

still no match for me. | non sei ancora alla mia altezza.
|
MAVERICK: Thanks for the upgrade | MAVERICK: Grazie per le migliorie,
Doctor, but I have a score to | dottore, ma ho un conto da saldare...
settle... and I'll do it my way... | e lo farò a modo mio...
|
DR DOPPLER: Fine. Just make sure you | DR DOPPLER: Va bene. Basta che sia
do it. I can't believe that Maverick | fatto. Non posso credere che quel
Hunter defeated my master twice in | Maverick Hunter abbia sconfitto due
the past... | volte in passato il mio padrone...

IL RITORNO DI VILE

[Maverick Factory - L3]

VILE: Hee hee hee. You're trapped, X! | VILE: Hee hee hee. Sei in trappola, X!
|
X: Vile?! Zero and I destroyed you | X: Vile?! Io e Zero ti abbiamo
years ago!! | distrutto anni fa!!
|
VILE: This factory is set to blow in a | VILE: Questa fabbrica esploderà in una
matter of minutes! Until then, | manciata di minuti! Sino ad allora,
I'll try and keep you busy! | cercherò di tenerti occupato!

•• eliminando Vile sfruttando le sue debolezze

VILE: Don't think that this is the | VILE: Non credere che questa sia la
end, X! I will haunt you until the | fine, X! Ti darò la caccia sino a
day you die..... | quando non morirai.....

LO SCONTRO CON BIT

[affrontando Bit in una delle stanze in cui può comparire]

BIT: Welcome, X. I'm Bit. I have my | BIT: Benvenuto, X. Io sono Bit. Ho i
orders. You are to be destroyed. | ordini. Devi essere distrutto.
|

•• eliminando Bit senza sfruttare le sue debolezze

BIT: It... It is not possible for you | BIT: Non... non è possibile che tu sia
to contain so much power... The next | così potente... La prossima volta che
time we meet the result shall be | ci incontreremo, le cose andranno in
different. | modo diverso.

•• eliminando Bit sfruttando le sue debolezze

BIT: This Reploid's special abilities | BIT: Le abilità speciali di questo
are too... N... No, it can't be... | Reploid sono troppo... N... No,
Gaaahhhh!! | non può essere... Gaaahhhh!!

LO SCONTRO CON BYTE

[affrontando Byte in una delle stanze in cui può comparire]

BYTE: Nice to meet you, X. I am Byte. | BYTE: Lieto di incontrarti, X. Io sono
I was programmed to exterminate you! | Byte. Sono stato programmato per
| distruggerti!

•• eliminando Byte senza sfruttare le sue debolezze

BYTE: I didn't expect you had this | BYTE: Non mi aspettavo che tu fossi
power... I've lost this time but... | così potente... Questa volta ho perso
I'll crush you next time!! | ma... ti distruggerò la prossima
| volta!!

•• eliminando Byte sfruttando le sue debolezze

BYTE: No! How can this great power can | BYTE: No! Com'è possibile che un robot
be generated from within such an | così antico possa generare una forza
ancient machine!? Well done X. | così elevata!? Ben fatto, X.
The victory is yours. | La vittoria è tua.

LA CORAZZA DA GUERRA

[dopo aver sconfitto gli otto Maverick]

X: Any problems Dr Cain? | X: C'è qualche problema, Dr Cain?
|
DR CAIN: I pulled some memory chips | DR CAIN: Ho smontato alcuni chip di
from the Mavericks controlled by | memoria dai Maverick controllati dal
Dr Doppler. I analyzed them and found | Dr Doppler. Li ho analizzati ed ho
out that Dr Doppler is trying to | scoperto che il Dr Doppler sta
create a powerful new Battle Body by | realizzando una potente Corazza da
collecting the "special abilities" | Guerra, collezionando le "abilità
from the latest breed of Reploids. | speciali" dell'ultima generazione di
| Reploid.
|
X: Battle Body...? | X: Corazza da Guerra...?
|
DR CAIN: First I thought Dr Doppler | DR CAIN: All'inizio pensavo che il
was trying to create it for himself. | Dr Doppler la stesse costruendo per
But the information indicates that he | sè, ma i dati indicano che lui non
will not be able to interface with it, | sarebbe in grado di interfacciarsi
so it must be for someone else. | con essa, quindi deve essere per
| qualcun'altro.
|
X: Sigma!? | X: Per Sigma!?
|
ZERO: Can he still be alive?? | ZERO: Come può essere ancora vivo??
|
DR CAIN: A hidden laboratory has been | DR CAIN: È stato localizzato un
pinpointed found at Point D. | laboratorio segreto nella Zona D.
All indications are that it is | Tutti dati indicano che si tratta del
Dr Doppler's secret lab. You need to | laboratorio segreto del Dr Doppler.
get there immediately. | Dovete recarvi lì immediatamente.
|
X: On my way.... | X: Ricevuto....

ZERO: It's time I put an end to Sigma for good! | ZERO: È tempo che io elimini Sigma una volta per tutte!

IL REX-2000

[Laboratorio di Doppler 1 - M5, nel caso in cui Zero sia ancora vivo]

ZERO: X, I've come to help you! | ZERO: X, sono venuto ad aiutarti!
I'll stop the collapsing ceiling!! | Io fermerò il soffitto che sta
You destroy that junk robot! | crollando! Tu distruggi quel rottame!

•• dopo aver distrutto Rex-2000

ZERO: X, there is an army of powerful | ZERO: X, c'è un esercito di potenti
Mavericks in Dr Doppler's lab! | Maverick all'interno del laboratorio.
They've been modified by Dr Doppler | Il Dr Doppler li ha trasformati in
into war machines. Be careful! | macchine da guerra. Stai attento!

X: I'll watch my step. Thanks, Zero. | X: Farò attenzione. Grazie, Zero.

ZERO: I'm going to scout around. | ZERO: Vado a dare un'occhiata in giro.
I'll catch up later. | Ci vediamo dopo.

BIT & BYTE UNITI

[Laboratorio di Doppler 1 - M10, affrontando Godkarmachine O Inary]

•• non avendo eliminato nè Bit nè Byte sfruttando le rispettive debolezze

BIT: We've been waiting for you, X! | BIT: Ti stavamo aspettando, X!
|
BYTE: Dr Doppler modified us after our | BYTE: Il Dr Doppler ci ha modificati
first battle against you. | dopo la prima battaglia contro di te.

BIT & BYTE: Take a look at these new | BIT & BYTE: Ammira questi nuovi
upgrades! | potenziamenti!

•• avendo eliminato solo Byte sfruttando la rispettiva debolezza

BIT: X, you fought well to defeat Byte. | BIT: X, hai combattuto bene contro
But I will not go down so easily! | Byte. Ma io non sarò sconfitto così
The victory over Byte was your last! | facilmente. La tua vittoria contro
| Byte è stata l'ultima per te!

•• avendo eliminato solo Bit sfruttando la rispettiva debolezza

BYTE: X, I've been waiting for you. | BYTE: X, ti stavo aspettando. La tua
It was an impressive victory over Bit. | vittoria contro Bit è stata notevole.
Unfortunately, it was your last!! | Sfortunatamente per te, è stata anche
| l'ultima!!

IL DONO DI ZERO

[Laboratorio di Doppler 2 - N3, eliminando Mosquitus usando Zero]

X: What was that explosion? Zero!! | X: Cosa è stata quell'esplosione?
Are you okay?! | Zero!! Stai bene?!
|
ZERO: Sorry, X... I failed... It seems | ZERO: Perdonami, X... Ho fallito...
my power generator is damaged... | Sembra che il mio generatore di
I'll try to make it back to | potenza sia stato danneggiato...
Dr Cain's lab for repairs. You can't | Cercherò di tornare dal Dr Cain per
tell what is waiting for you, X. | farmi riparare. Non puoi mai sapere
You better take my Beam Sabre with | cosa ti aspetti, X. È meglio che tu
you... Crush them all, X. You're our | prenda la mia spada...
last hope... | Eliminali tutti, X. Sei la nostra
| ultima speranza.

RESA DEI CONTI CON VILE

[Rifugio di Vile - 07]

VILE: My waiting has finally come to | VILE: La mia attesa è finalmente
an end! Prepare to die at the hands | terminata! Preparati a morire per
of the world's most advanced riding | mano della riding armor più avanzata
armor - the new "Goliath"! | al mondo, il nuovo "Goliath"!

•• dopo averlo eliminato

VILE: Don't think that this is the | VILE: Non credere che questa sia la
end, X! I will haunt you until the | fine, X! Ti darò la caccia sino a
day you die..... | quando non morirai.....

LO SCONTRO CON IL DR DOPPLER

[Laboratorio di Doppler 3 - P4]

DR DOPPLER: I've been waiting for you | DR DOPPLER: Ti stavo aspettando, X.
X. I'm Dr Doppler. I've been | Io sono il Dr Doppler. Ho osservato
watching your battles closely. | attentamente le tue battaglie.
Your victories over my men have been | Le tue vittorie contro i miei servi
most impressive. I need superior | sono state impressionanti. Ho bisogno
Reploids like yourself, X! I offer | di Reploid potenti come te, X!
you the chance to join us. | Ti offro la possibilità di unirti a
Together we shall build a Utopia | noi. Assieme costruiremo un'Utopia
where the Reploids rule under the | dove i Reploid domineranno sotto la
watchful eyes of Sigma, our lord and | guida di Sigma, nostro signore e
master. | padrone.
|
X: No way, Doc! Your schemes end here | X: Mi spiace, dottore! I tuoi piani
and now!! | terminano qui e adesso!!
|
DR DOPPLER: Perhaps you are not as | DR DOPPLER: Forse non sei così
smart as I once thought! Prepare to | intelligente come pensavo!
be ripped apart and to be born again | Preparati ad essere fatto a pezzi e

as part of the new body of Sigma!		rinascere come parte del nuovo corpo di Sigma!
•• dopo averlo eliminato		
DR DOPPLER: You are strong X... Strong enough to defeat Sigma...		DR DOPPLER: Sei forte, X... Abbastanza forte da poter sconfiggere Sigma...
X: Doppler, can you talk?!		X: Doppler, riesci a parlare?!
DR DOPPLER: Sigma's true form is that of a computer virus... I was corrupted by him and... I created a horrific new body for him...		DR DOPPLER: Il vero aspetto di Sigma è quello di un virus informatico... Sono stato plagiato da lui e... ho realizzato una nuova e terribile corazza per lui...
X: Where's the body now?		X: Dove si trova quella corazza ora?
DR DOPPLER: It's in the underground hangar of this lab... I don't think Sigma has occupied it yet... Don't worry about me... Destroy the body before it is too late. Time is running out...		DR DOPPLER: Si trova nell'hangar sotterraneo di questo laboratorio... Non penso che Sigma ne abbia già preso possesso... Non ti preoccupare per me... Distruggi quella corazza prima che sia troppo tardi. Il tempo è agli sgoccioli...
X: Thanks, Doc...		X: Grazie, dottore...

LA BATTAGLIA CONTRO SIGMA

[Laboratorio di Doppler 4 - Q3]

•• nel caso in cui Zero sia ancora vivo

ZERO: I'll go ahead and destroy the power generator. X, you go upstairs and destroy Sigma's body.		ZERO: Io andrò avanti e distruggerò il generatore di energia. X, tu vâ al piano di sopra e distruggi la corazza di Sigma.
---	--	--

•• giungendo da Sigma

SIGMA: We meet again X... It was easy to corrupt that fool, Doppler. And I would have succeeded if you hadn't interfered. But we are always destined to meet, aren't we X? Let the eternal struggle begin!!		SIGMA: Ci incontriamo di nuovo, X... È stato facile plagiare quello stupido, Doppler. Ed i miei piani si sarebbero realizzati se tu non avessi interferito. Ma noi siamo sempre destinati ad incontrarci, non è vero, X? Che l'eterna lotta abbia inizio!!
--	--	---

•• dopo averlo sconfitto

SIGMA: Well done X... But I'm far stronger than my previous forms. Behold the power of the ultimate battle body!!		SIGMA: Ben fatto, X... Ma io ora sono molto più forte di prima. Ammira la potenza della mia corazza da guerra definitiva!!
--	--	---

•• dopo aver sconfitto Kaiser Sigma

SIGMA: N... No, it can't be!	SIGMA: N... No, non può essere!
I can't even defeat you with this	Non riesco a sconfiggerti nemmeno con
magnificant body..?! There seems to	questa magnifica corazza..?! Mi è
be only one choice now...	rimasta una sola possibilità ora...
I'll possess you!	Mi impadronirò del tuo corpo!

•• dopo essere fuggiti da Sigma Virus

X: Damn! It's dead end...	X: Dannazione! È un vicolo cieco...
SIGMA: Ha ha ha. Give up X.	SIGMA: Ha ha ha. Arrenditi, X.
I'll possess your body and rule the	Mi impadronirò del tuo corpo e
whole world!!	governerò il mondo intero!!

FINALE 1

[Laboratorio di Doppler 4 - Q4, Zero non più in vita]

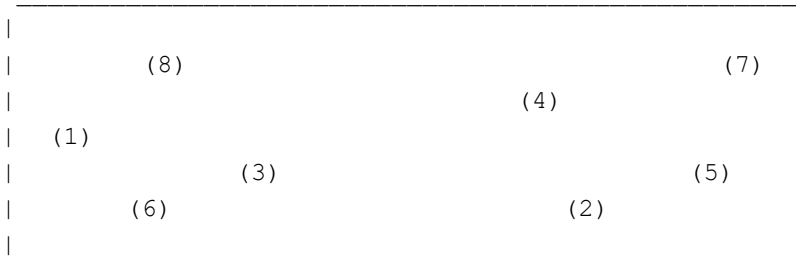
SIGMA: Aaarrrgggg... You're Doppler...	SIGMA: Aaarrrgggg... Tu sei Doppler...
How did you obtain this...	Come ci sei riuscito...
DR DOPPLER: How do you feel now, Sigma?	DR DOPPLER: Come ti senti ora, Sigma?
Did you like my special vaccine for	Ti è piaciuto il mio vaccino per il
the Sigma virus? X, I'm sorry to have	Sigma Virus? X, mi spiace di averti
given you so much trouble. I know	causato tanti problemi. So che non
I can never really atone for what	potrò mai espiare le mie colpe...
I've done... But I will try to set	ma farò in modo di portare Sigma con
things right by taking Sigma with me!!	me nella tomba!!
SIGMA: My program... is... fading...	SIGMA: Il mio programma... sta...
	svanendo...
DR DOPPLER: X... it's... time to say...	DR DOPPLER: X... è... tempo di dire...
goodbye...	addio...

FINALE 2

[Laboratorio di Doppler 4 - Q4, Zero ancora vivo]

SIGMA: Garrrrr! You're... Zero...	SIGMA: Garrrrr! Tu sei... Zero...
It's you... again...	Sei tu... di nuovo...
ZERO: How do you like that, Sigma?	ZERO: Ti piace la sorpresa, Sigma?
I picked up an Anti-Sigma virus	Ho preso l'Anti-Sigma virus dal
program from Doppler and used it on	Dr Doppler e l'ho inserito nella mia
my Beam Sabre!! Sorry about the delay	spada!! Scusami per il ritardo, X.
X. I thought the program might be the	Ho pensato che l'antivirus fosse la
only thing that would work against	sola cosa che avrebbe funzionato
Sigma.	contro Sigma.
SIGMA: My program... is...	SIGMA: Il mio programma... sta...
disappearing... But... someday...	svanendo... Ma... un giorno... Io...

- | | | | |
|---------------|-------------------|--------------------|-----------------|
| 1. | 2. | 3. | 4. |
| Armory | Town of Ice | A.Aircraft Carrier | Giant Dam |
| *Blast Hornet | *Blizzard Buffalo | *Gravity Beetle | *Toxic Seahorse |



- | | | | |
|------------------|-----------------|---------------|-------------|
| 5. | 6. | 7. | 8. |
| P.Control Center | Shipyard | Quarry | Safari Park |
| *Volt Catfish | *Crush Crawfish | *Tunnel Rhino | *Neon Tiger |

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

PROLOGO

Maverick Hunter Base -----> Blocco A

LOCALITÀ DEI MAVERICK

- Aerial Aircraft Carrier --> Blocco B
- Armory -----> Blocco C
- Giant Dam -----> Blocco D
- Power Control Center -----> Blocco E
- Quarry -----> Blocco F
- Safari Park -----> Blocco G
- Shipyard -----> Blocco H
- Town of Ice -----> Blocco I

LOCALITÀ BONUS

Maverick Factory -----> Blocco L

LABORATORIO DI DOPPLER

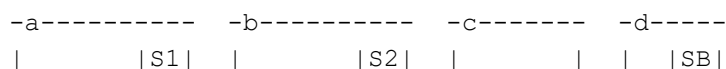
- Laboratorio di Doppler 1 -> Blocco M
- Laboratorio di Doppler 2 -> Blocco N
- Rifugio di Vile -----> Blocco O
- Laboratorio di Doppler 3 -> Blocco P
- Laboratorio di Doppler 4 -> Blocco Q

Oltre quella del boss, quasi tutte le località possiedono una o due stanze singole speciali, delimitate dai cancelli metallici. All'interno di queste camere si affronta o meno un boss, a seconda dei casi. Queste particolari sale hanno anche la funzione di dividere la località in vari Punti di Ripartenza: perdendo la vita in una zona, il gioco riprenderà dal Punto di Ripartenza di quella parte di località, posto all'inizio di quella stessa parte.

Solitamente i Punti di Ripartenza sono quattro e posizionati in queste zone:

- a. all'inizio della località
- b. subito dopo la Stanza speciale 1
- c. subito dopo la Stanza speciale 2
- d. all'anticamera della Stanza del Boss

Schematizzando:



```

-----
Stanza          Stanza          Stanza
speciale 1     speciale 2     del Boss

```

Le schede delle varie località presentano la seguente struttura:

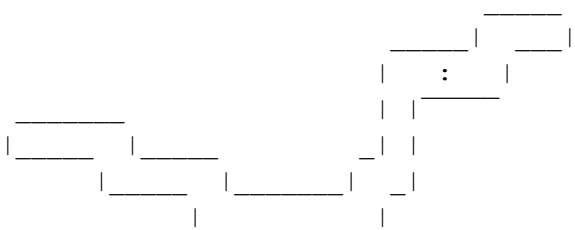
- a) il boss che la presiede
- b) la mappa complessiva, così come apparirebbe usando il Potenziamento per l'Elmo, e su di essa la posizione degli eventuali oggetti presenti
- c) i nemici e gli oggetti presenti e le sezioni dove trovarli
- d) una mappa ingrandita della località, dove viene mostrata ogni sezione
- e) l'analisi di ogni singola sezione

```

=====
MAVERICK HUNTER BASE                Blocco A                [08MB]
=====

```

Boss: Maoh the Giant



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

--- NEMICI ---

```

Caterkiller          [A1, 2]
Earth Commander     [A3]
Ganseki Carrier     [A4]
Head Gunner-customer [A3]
Mac                  [A5]
Notor Banger         [A1, 2]

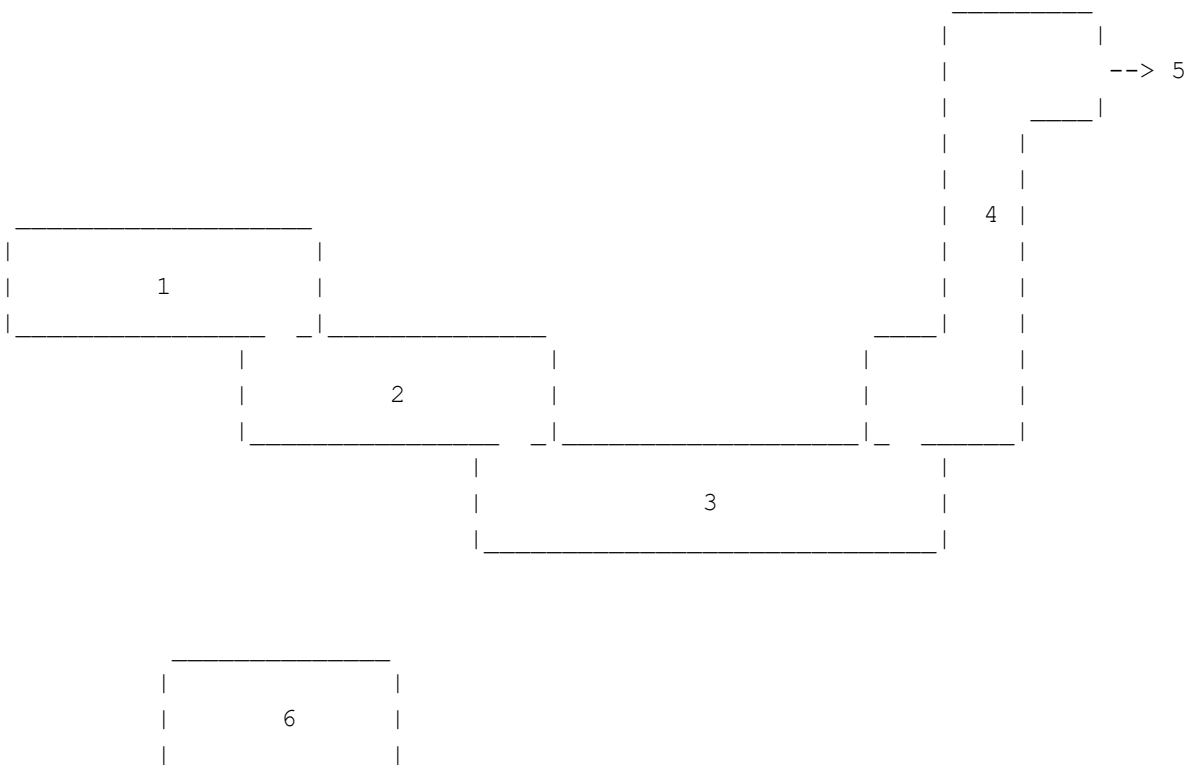
```

--- OGGETTI ---

```

Globo Arancione grande [A1, 4]

```



| | |
4 <-- 5 |
|____|____|

_____ [A1]

NEMICI --:

Caterkiller x1
Notor Banger x3

OGGETTI -: Globo Arancione grande

_____ [A2]

NEMICI --:

Caterkiller x2
Notor Banger x4

OGGETTI -: nessuno

_____ [A3]

NEMICI --:

Earth Commander x2
Head Gunner-customer x3

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione si incontrerà Mac che imprigionerà 'X' e si comanderà automaticamente Zero. Durante il cammino cadranno verticalmente parti di soffitto.

_____ [A4]

NEMICI --: Ganseki Carrier xInf

OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione si controllerà Zero. Qui i Ganseki Carrier faranno cadere lungo il condotto le sfere chiodate

_____ [A5]

NEMICI --: Mac (mini boss)

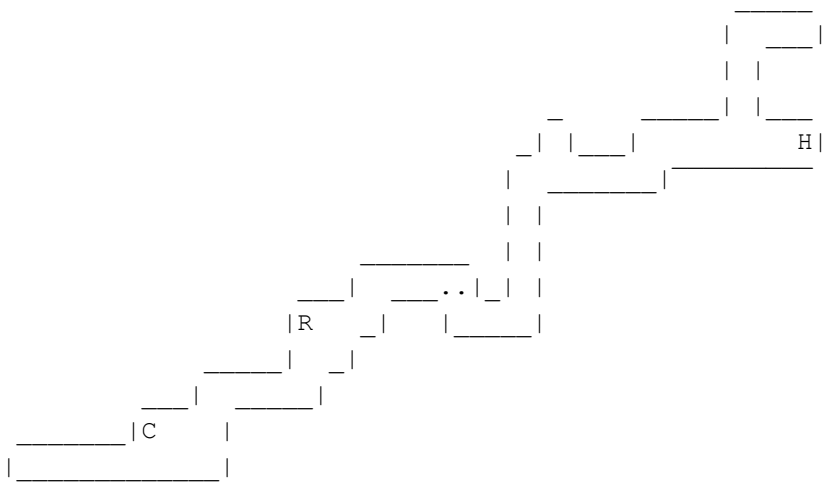
OGGETTI -: nessuno

In questa sezione si controllerà Zero e, dopo aver sconfitto Mac, si potrà liberare 'X' e tornare ad utilizzare il Robot blu.

_____ [A6]

NEMICI --: Mao the Giant (Boss)

OGGETTI -: nessuno



C = Cuore

R = Ride Armor "Frog"

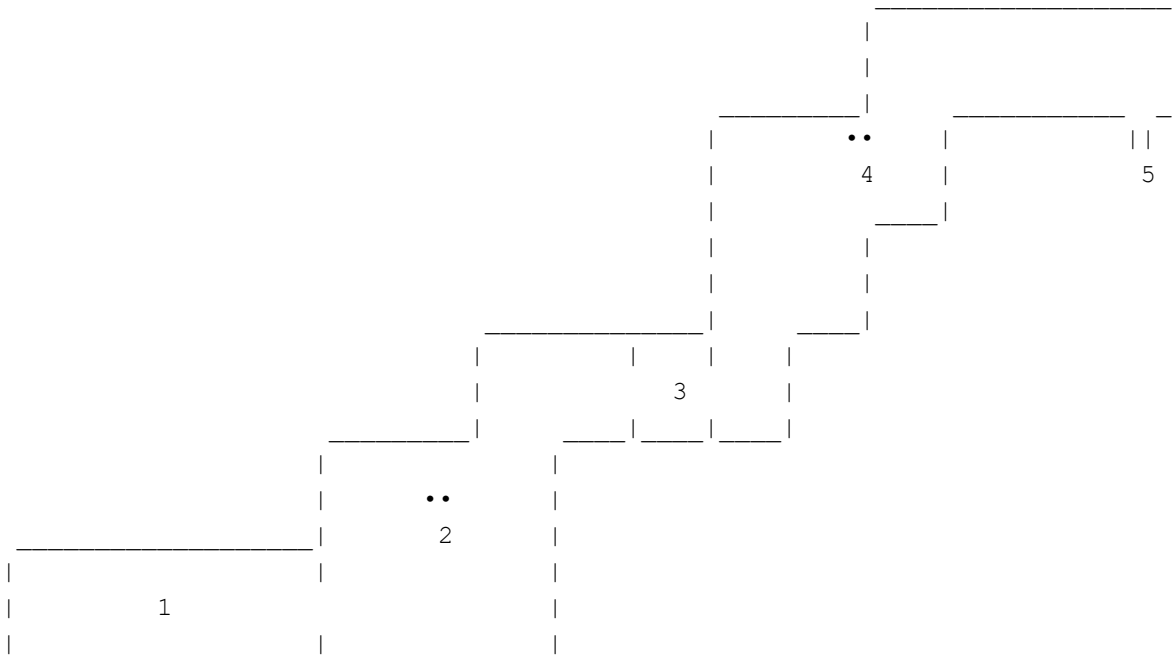
H = Chip per il Cannone

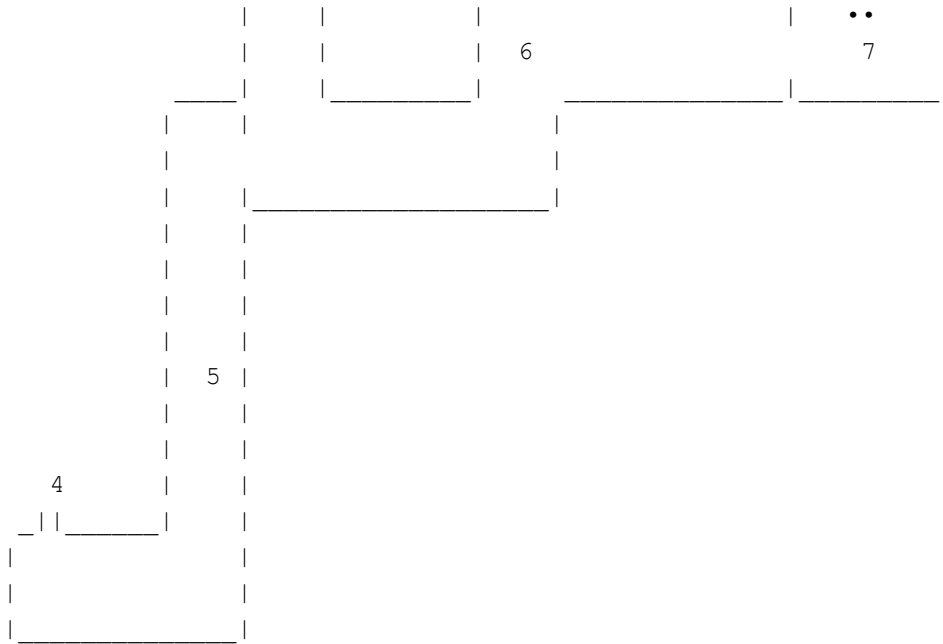
--- NEMICI ---

Blady	[B4]
Earth Commander	[B4]
Head Gunner-customer	[B1, 2, 5, 6]
Head Gunner-masspro	[B1, 2, 5, 6]
Notor Banger	[B2, 4, 6]
Wall Cancer	[B6]

--- OGGETTI ---

Chip per il Cannone	[B7]
Cuore	[B2]
Globo Arancione grande	[B2, 4, 5, 6]
Gravity Well	[B8]
Ride Armor "Frog"	[B4]
Sfera Azzurra grande	[B5]
Vita Bonus	[B5]





[B1]

NEMICI --:

Head Gunner-customer x1 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
 Head Gunner-masspro x1 (dopo aver eliminato Blast Hornet)

OGGETTI -: nessuno

[B2]

NEMICI --:

Head Gunner-customer x5 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
 Head Gunner-masspro x5 (dopo aver eliminato Blast Hornet)
 Notor Banger x6

OGGETTI -:

Cuore
 Globo Arancione grande

Dopo aver sconfitto Blast Hornet, le casse metalliche non saranno più presenti in questa sezione e sarà possibile raccogliere il Cuore.

[B3]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due, a seconda dello svolgimento dell'avventura.

[B4]

NEMICI --:

Blady x3
 Earth Commander x6
 Notor Banger x4

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
 Ride Armor "Frog"

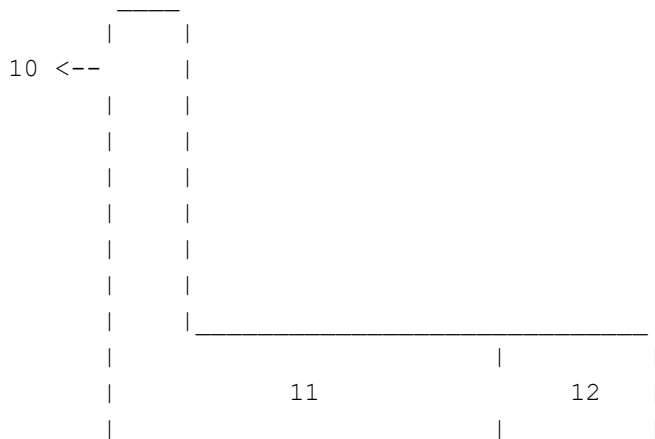
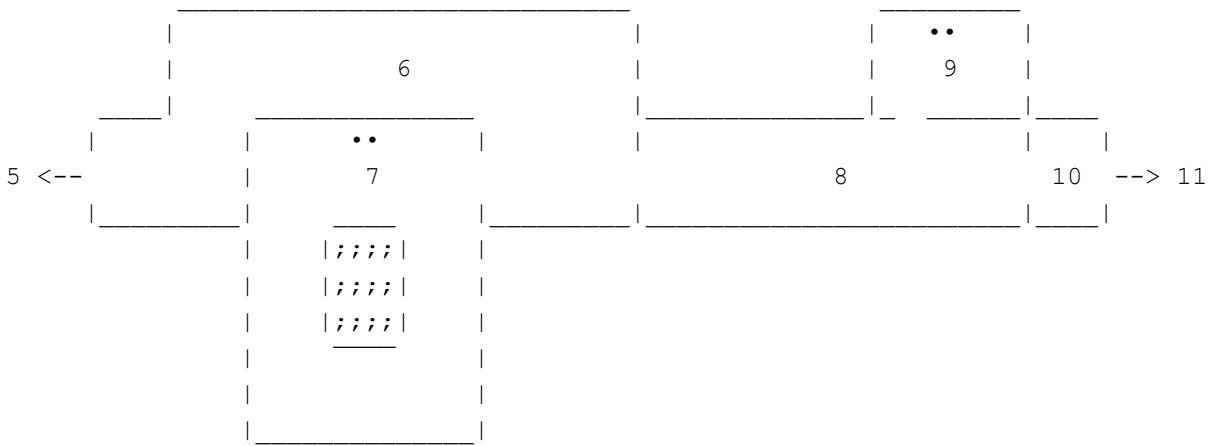
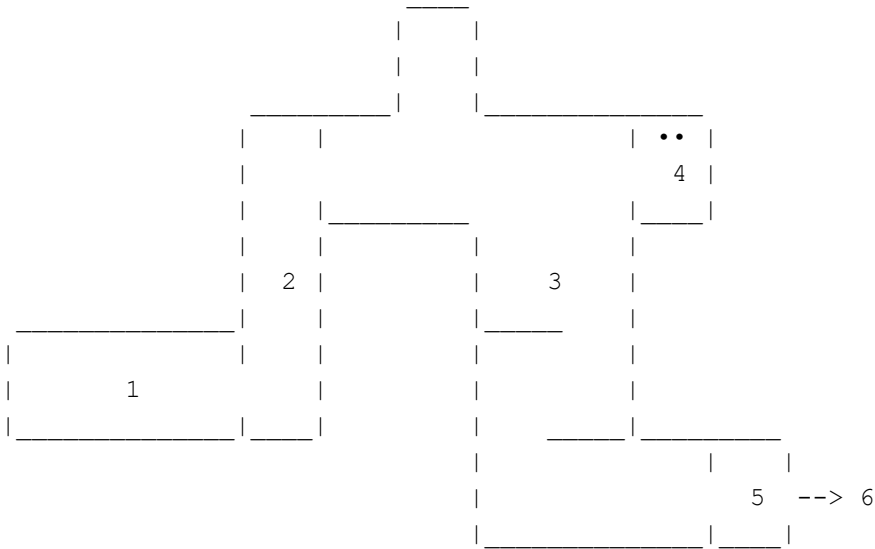
H = Chip Energetico
 R = Ride Armor "Chimera"
 C = Cuore

--- NEMICI ---

Carry Arm [C8]
 Head Gunner-customer [C2, 11]
 Head Gunner-masspro [C2, 11]
 Helit [C6]
 Meta Capsule [C8]
 Notor Banger [C1, 3, 6, 11]
 Shurikein [C5]

--- OGGETTI ---

Chip Energetico [C4]
 Cuore [C9]
 Globo Arancione grande [C3, 6]
 Parasitic Bomb [C12]
 Ride Armor "Chimera" [C7]



_____ [C1]

NEMICI --: Notor Banger x2
OGGETTI -: nessuno

_____ [C2]

NEMICI --:
Head Gunner-customer x3 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
Head Gunner-masspro x3 (dopo aver eliminato Blast Hornet)

OGGETTI -: nessuno

_____ [C3]

NEMICI --: Notor Banger x7
OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor e per raggiungerla è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe. Qui sono presenti le spine lungo la parete destra ed i nastri trasportatori.

_____ [C4]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Chip Energetico

Per entrare in questa sezione bisogna scattare e saltare da C3, utilizzando una Ride Armor qualsiasi, tranne Frog.

_____ [C5]

NEMICI --: Shurikein (mini boss)
OGGETTI -: nessuno

_____ [C6]

NEMICI --:
Helit x5
Notor Banger x3

OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione sono presenti le casse esplosive.

_____ [C7]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Ride Armor "Chimera"

Per entrare in questa sezione bisogna abbattere le pareti dei capannoni in C6 usando il Tornado Fang. Qui la Ride Armor è imprigionata da un dispositivo ed è presente una pedana mobile.

_____ [C8]

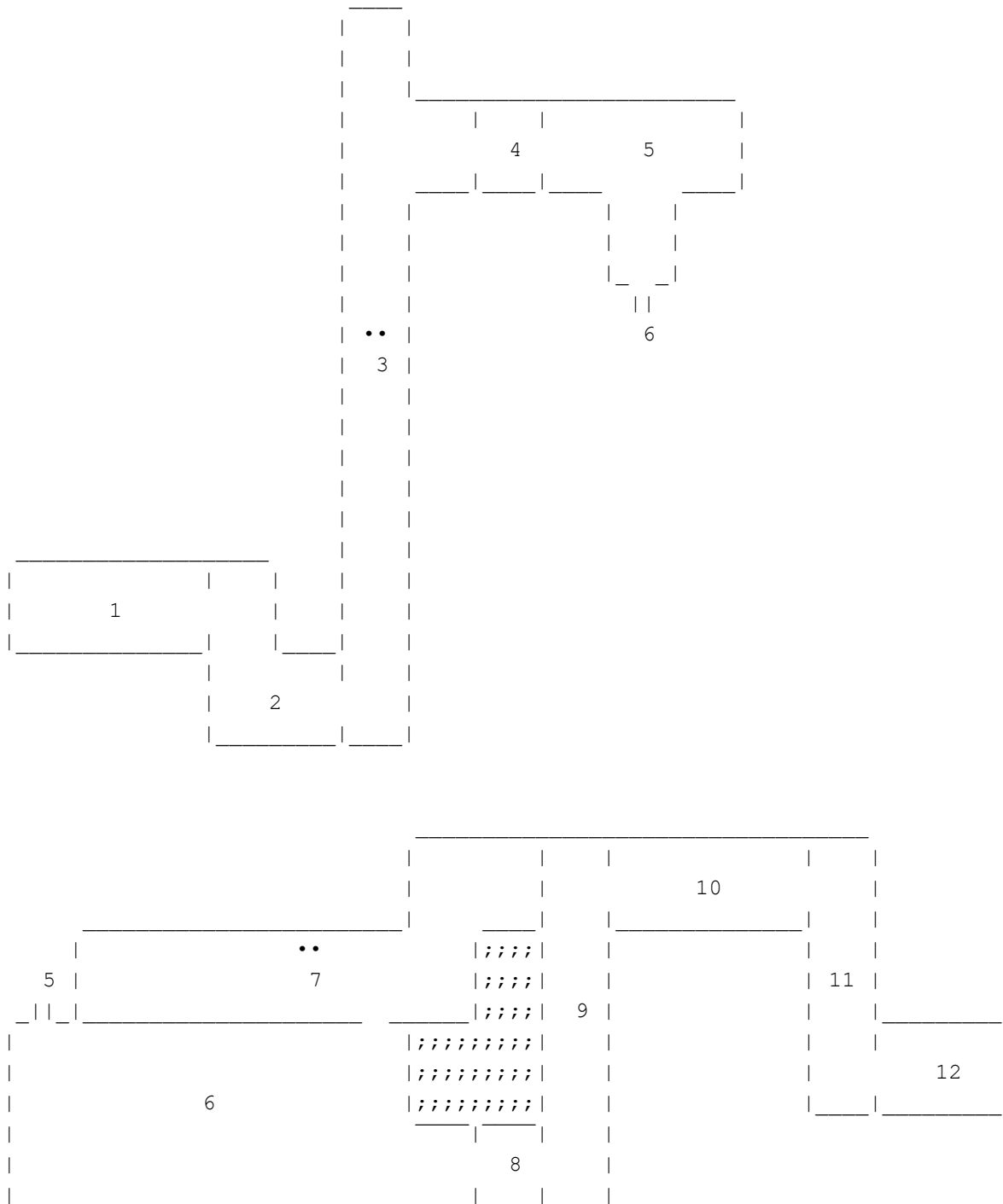
NEMICI --:
Carry Arm x9
Meta Capsule x1

--- NEMICI ---

Caterkiller [D9]
 Earth Commander [D3]
 Head Gunner-customer [D10, 11]
 Head Gunner-masspro [D10, 11]
 Hotareeca [D8]
 Mine Tortoise [D6]
 Notor Banger [D2 , 3]
 Victoroid [D1]

--- OGGETTI ---

Acid Burst [D12]
 Chip per le Gambe [D7]
 Cuore [D3]
 Globo Arancione grande [D3, 9]
 Ride Armor "Kangaroo" [D7]



[D1]

NEMICI --: Victoroid x2
 OGGETTI -: nessuno

[D2]

NEMICI --: Notor Banger x2

OGGETTI -: nessuno

_____ [D3]

NEMICI --:

Earth Commander x4

Notor Banger x5

OGGETTI -:

Cuore

Globo Arancione grande x2

In questa sezione scorre acqua sulle pareti e sui pavimenti.

_____ [D4]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due, a seconda dello svolgimento dell'avventura.

_____ [D5]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor.

_____ [D6]

NEMICI --: Mine Tortoise x12

OGGETTI -: nessuno

Questa è una sezione sottomarina e sono presenti le turbine e le spine sul soffitto.

_____ [D7]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -:

Chip per le Gambe

Ride Armor "Kangaroo"

Per entrare in questa sezione bisogna distruggere le turbine in D6 usando la Ride Armor "Frog". Per raccogliere la Ride Armor "Kangaroo" bisogna possedere il Potenziamento per le Gambe.

_____ [D8]

NEMICI --: Hotareeca (mini boss)

OGGETTI -: nessuno

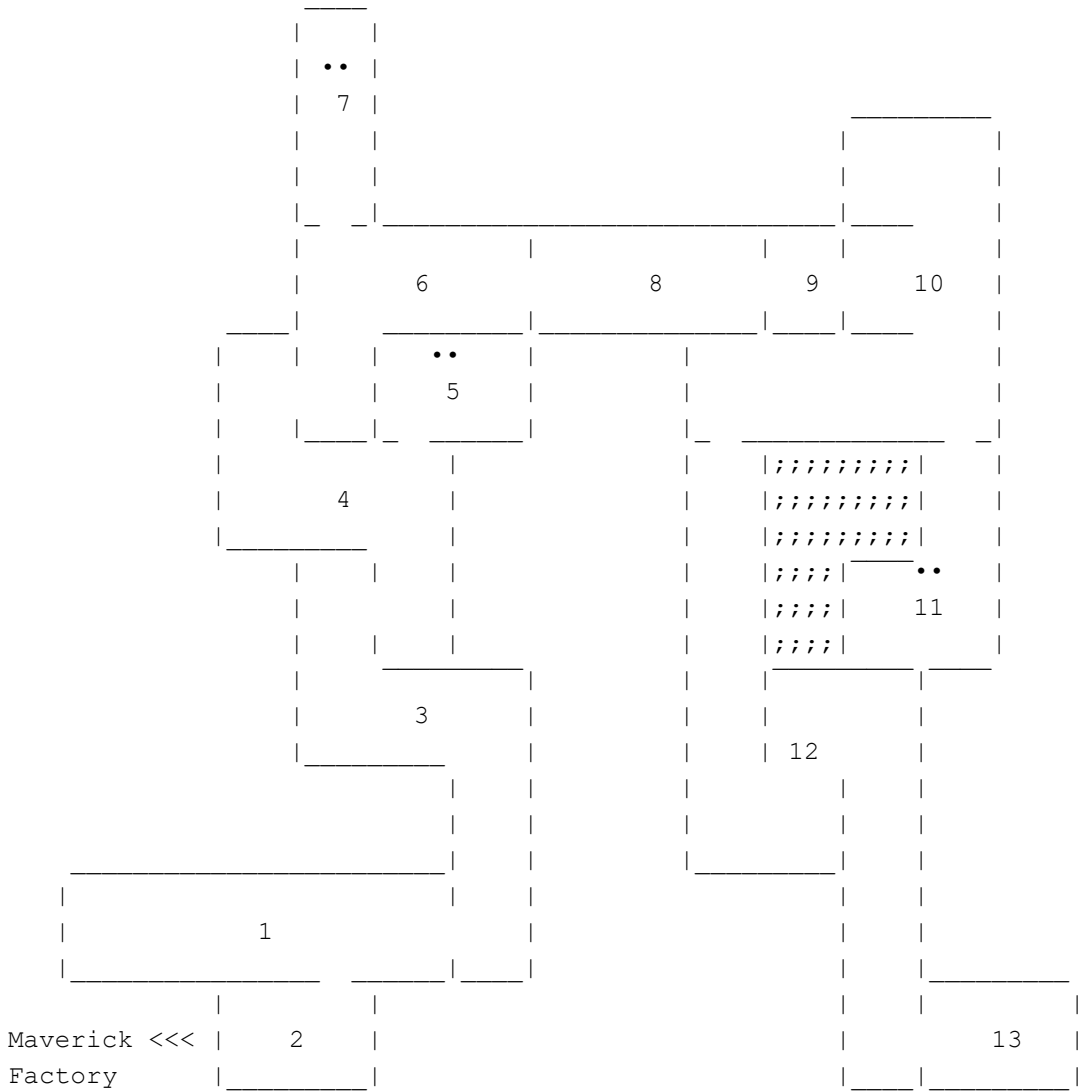
Questa è una sezione sottomarina.

_____ [D9]

NEMICI --: Caterkiller x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande

Sfera Azzurra grande [E11, 12]
 Sub Tank [E11]
 Triad Thunder [E13]



[E1]

NEMICI --:

- Crablaster x4
- Head Gunner-customer x1 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
- Head Gunner-masspro x1 (dopo aver eliminato Blast Hornet)

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le trappole laser.

[E2]

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: nessuno

In questa stanza è presente il teletrasporto che conduce alla Maverick Factory, che si attiva dopo aver sconfitto almeno due Maverick e rimane attivo sino alla sconfitta dell'ultimo. Qui sono presenti le spine lungo le pareti.

[E3]

NEMICI --:

Crabblaster x2
Head Gunner-customer x4 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
Head Gunner-masspro x4 (dopo aver eliminato Blast Hornet)

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

In questa sezione sono presenti la pedana mobile, le trappole laser e le spine sul soffitto.

_____ [E4]

NEMICI --:

Caterkiller x2
Head Gunner-customer x2 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
Head Gunner-masspro x2 (dopo aver eliminato Blast Hornet)
Meta Capsule x2

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti la pedana mobile e le spine sulle pareti.

_____ [E5]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti le spine lungo le pareti ed il soffitto.
Per raccogliere il Cuore è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe.

_____ [E6]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti la pedana mobile e le spine sul soffitto.

_____ [E7]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Potenziamento per la Corazza

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti. Per raccogliere il Potenziamento per la Corazza è necessario possedere il Gravity Well ed il Potenziamento per il Cannone.

_____ [E8]

NEMICI --:

Crabblaster x2
Earth Commander x2

OGGETTI -: nessuno

_____ [E9]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due, a seconda dello svolgimento dell'avventura.

[E10]

NEMICI --:

Caterkiller x1
Crablaster x6

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti la postazione Ride Armor, le trappole laser e le scintille sulle pareti.

[E11]

NEMICI --: Crablaster x2

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2
Sfera Azzurra grande x2
Sub Tank

Per entrare in questa sezione bisogna salire a bordo di una qualsiasi Ride Armor in E10 e lasciarsi cadere nel condotto per sfondare il pavimento sottostante.

[E12]

NEMICI --:

Caterkiller x4
Crablaster x2
Head Gunner-customer x2 (prima di aver eliminato Blast Hornet)
Head Gunner-masspro x2 (dopo aver eliminato Blast Hornet)

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
Sfera Azzurra grande

In questa sezione sono presenti le scintille sulle pareti.

[E13]

NEMICI --: Volt Catfish (Boss)

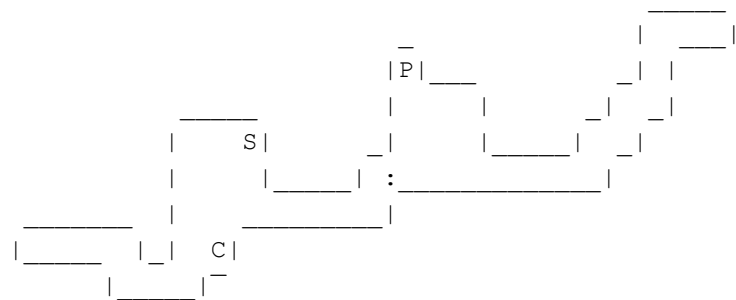
OGGETTI -: Triad Thunder

=====

QUARRY	Blocco F	[@8QR]
--------	----------	--------

=====

Boss: Tunnel Rhino



C = Cuore

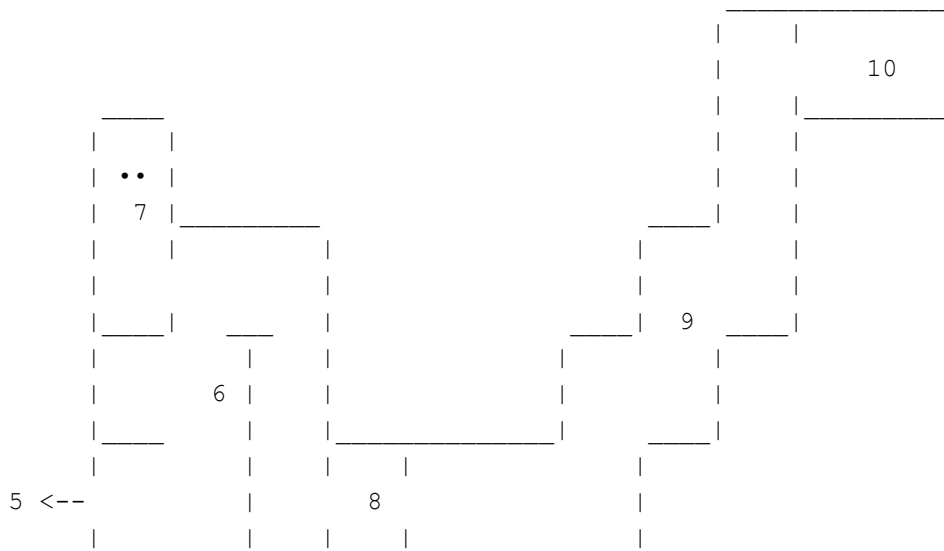
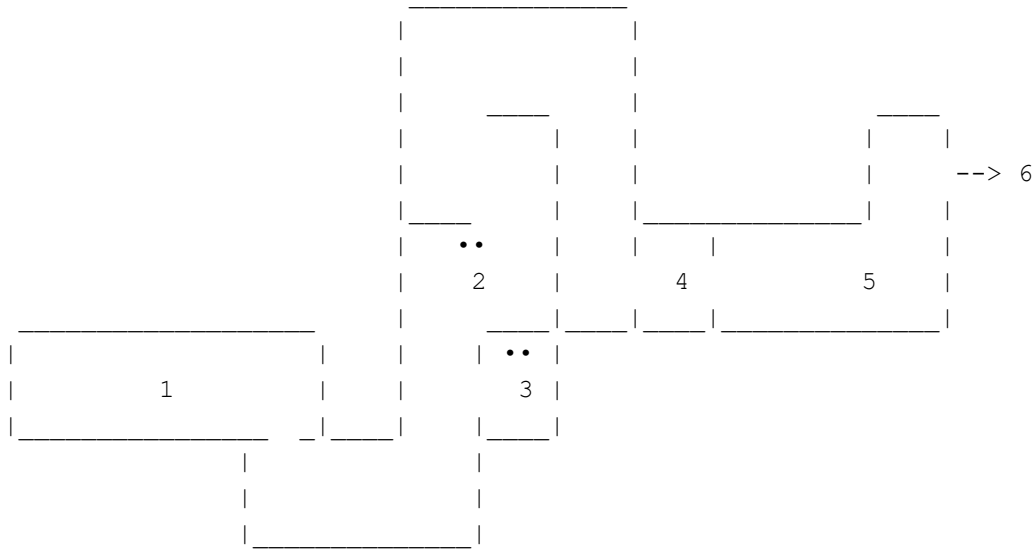
S = Sub Tank
P = Potenziamento per l'Elmo

--- NEMICI ---

Drill Waying [F2, 5, 6]
Drimole-W [F5, 9]
Ganseki Carrier [F1]
Hell Crusher [F8]
Iwan de Voux [F2, 9]
Wall Cancer [F2, 9]

--- OGGETTI ---

Cuore [F3]
Globo Arancione grande [F5]
Potenziamento per l'Elmo [F7]
Sfera Azzurra grande [F2]
Sub Tank [F2]
Tornado Fang [F10]



[F1]

NEMICI --: Ganseki Carrier x2
OGGETTI -: nessuno

[F2]

NEMICI --:
Drill Waying x2
Iwan de Voux x3
Wall Cancer x2

OGGETTI -:
Sfera Azzurra grande
Sub Tank

In questa sezione sono presenti i nastri trasportatori, i getti di fango e le spine sul pavimento.

_____ [F3]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Cuore

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti e sul pavimento oltre ad un masso appeso. Per raccogliere il Cuore è necessario possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone.

_____ [F4]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due, a seconda dello svolgimento dell'avventura.

_____ [F5]

NEMICI --:
Drill Waying x2
Drimole-W x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande

_____ [F6]

NEMICI --: Drill Waying x1
OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento ed i massi che cadono.

_____ [F7]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Potenziamento per l'Elmo

In questa sezione è presente un masso appeso. Per raccogliere il Potenziamento per l'Elmo è necessario possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone.

_____ [F8]

NEMICI --: Hell Crusher (mini boss)
OGGETTI -: nessuno

_____ [F9]

NEMICI --:
Drimole-W x3
Iwan de Voux x3
Wall Cancer x3

OGGETTI -: nessuno

[F10]

NEMICI --: Tunnel Rhino (Boss)

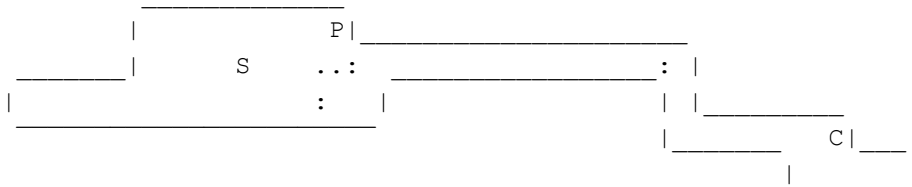
OGGETTI -: Tornado Fang

SAFARI PARK

Blocco G

[@8SP]

Boss: Neon Tiger



S = Sub Tank

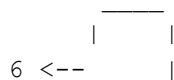
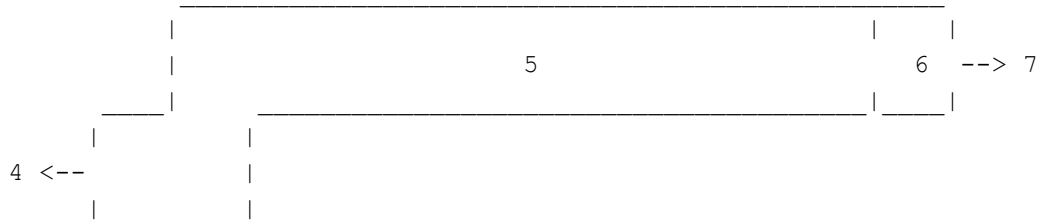
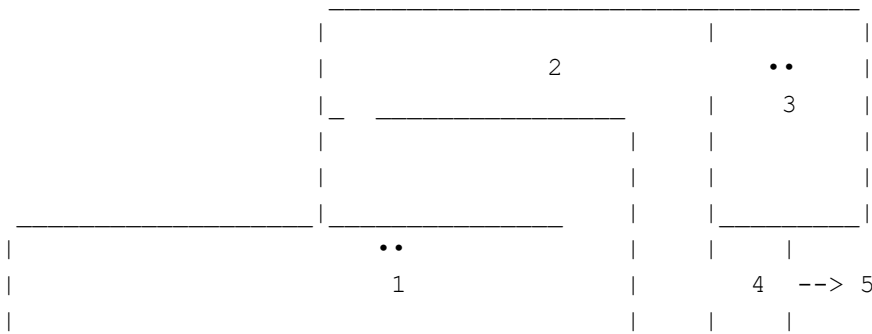
P = Potenziamento per il Cannone

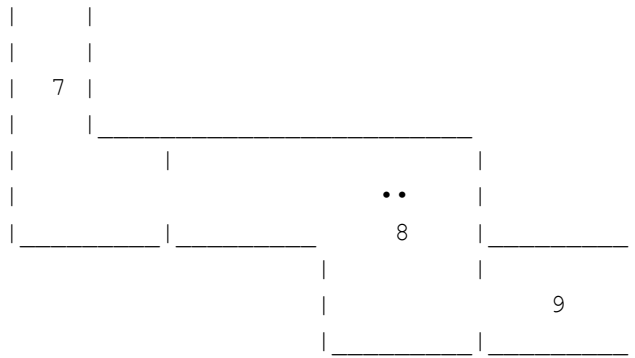
C = Cuore

--- NEMICI ---

--- OGGETTI ---

Atareeter	[G7, 8]	Cuore	[G8]
Caterkiller	[G2]	Globo Arancione grande	[G1, 2]
Drill Waying	[G2]	Potenziamento per il Cannone	[G3]
Hamma Hamma	[G1, 5]	Ray Splasher	[G9]
Meta Capsule	[G5, 7]	Sub Tank	[G1]
Notor Banger	[G2]		
Tombort	[G1, 8]		
Wild Tank	[G1]		
Worm Seeker-R	[G4]		





_____ [G1]

NEMICI --:

Hamma Hamma x3
 Tombort x8
 Wild Tank x3

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2
 Sub Tank

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento. Per raccogliere il Sub Tank bisogna saltare sul Tombort e farsi trasportare da lui nelle vicinanze dell'oggetto.

_____ [G2]

NEMICI --:

Caterkiller x3
 Drill Waying x3
 Notor Banger x3

OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento.

_____ [G3]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Potenziamento per il Cannone

Per entrare in questa sezione bisogna abbattere la parete destra di G2 usando il Tornado Fang. Qui sono presenti le spine sul pavimento. Per raccogliere il Potenziamento per il Cannone è necessario possedere il Potenziamento per le Gambe.

_____ [G4]

NEMICI --: Worm Seeker-R (mini boss)

OGGETTI -: nessuno

_____ [G5]

NEMICI --:

Hamma Hamma x4
 Meta Capsule x4

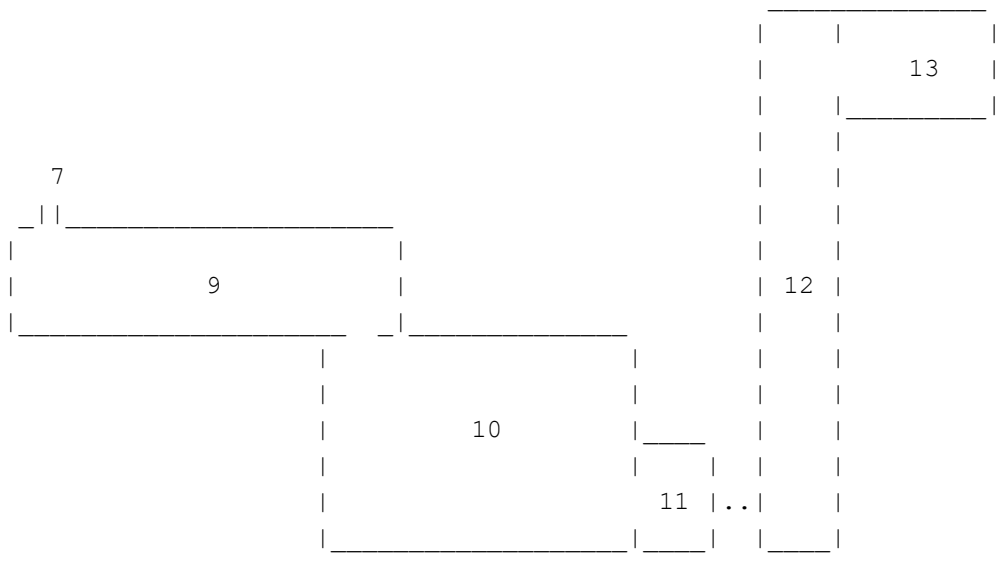
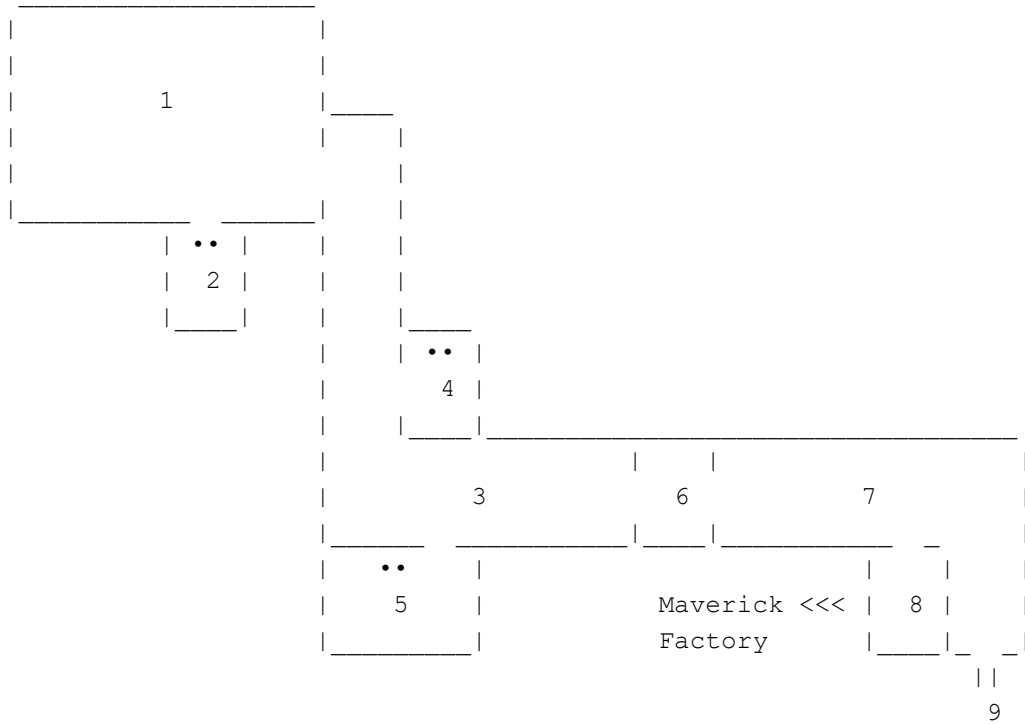
OGGETTI -: nessuno

--- NEMICI ---

Hamma Hamma [H3, 9, 10]
 Helit [H1, 10]
 Walk Blaster [H7, 12]
 Wall Cancer [H7, 12]

--- OGGETTI ---

Chip per la Corazza [H5]
 Cuore [H4]
 Globo Arancione grande [H1 , 7, 10]
 Ride Armor "Hawk" [H2]
 Sfera Azzurra grande [H10]
 Spinning Blade [H13]
 Vita Bonus [H10]



_____ [H1]

NEMICI --: Helit x8

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor.

_____ [H2]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Ride Armor "Hawk"

Per entrare in questa sezione è necessario possedere il Triad Thunder ed il Potenziamento per il Cannone. Usare il Super Colpo di quest'arma per abbattere il segmento del pavimento alla destra della gru centrale.

[H3]

NEMICI --: Hamma Hamma x1

OGGETTI -: nessuno

Entrando in questa sezione, un Hamma Hamma cadrà dal cielo sfondando le travi orizzontali.

[H4]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Cuore

Per entrare in questa sezione bisogna distruggere, utilizzando una Ride Armor qualsiasi ad esclusione di Frog, la trave crepata lungo la parete orientale.

[H5]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Chip per la Corazza

Per entrare in questa sezione bisogna distruggere, utilizzando una Ride Armor qualsiasi, il blocco che ostruisce il passaggio verso sinistra.

[H6]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due, a seconda dello svolgimento dell'avventura.

[H7]

NEMICI --:

Walk Blaster x3

Wall Cancer x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

[H8]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa stanza è presente il teletrasporto che conduce alla Maverick Factory. Dopo aver completato quella località, non sarà più possibile entrare in questa stanza.

[H9]

NEMICI --: Hamma Hamma x2

OGGETTI -: nessuno

Distruggendo l'Hamma Hamma di destra, si aprirà il passaggio per H10.

_____ [H10]

NEMICI --:

Hamma Hamma x2
Helit x8

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x2
Sfera Azzurra grande
Vita Bonus x2

In questa sezione sono presenti le spine sul pavimento. Per raccogliere le Vite Bonus bisogna abbattere la parete usando il Tornado Fang.

_____ [H11]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

Per ruotare la sezione bisogna distruggere la manopola presente sulla parete destra.

_____ [H12]

NEMICI --:

Walk Blaster x1
Wall Cancer x2

OGGETTI -: nessuno

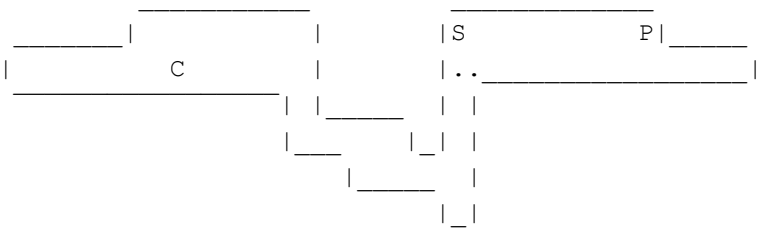
_____ [H13]

NEMICI --: Crush Crawfish (Boss)

OGGETTI -: Spinning Blade

=====
TOWN OF ICE Blocco I [08TI]
=====

Boss: Blizzard Buffalo



C = Cuore
S = Sub Tank
P = Potenzamento per le Gambe

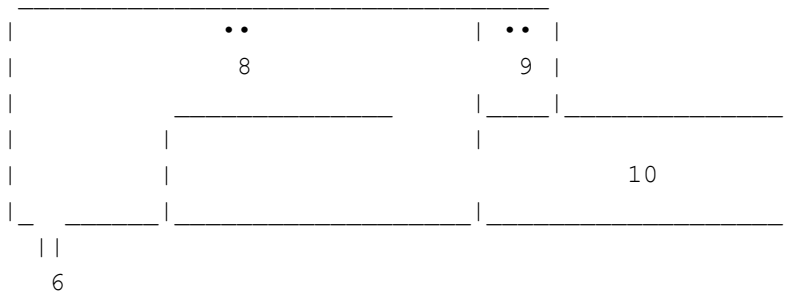
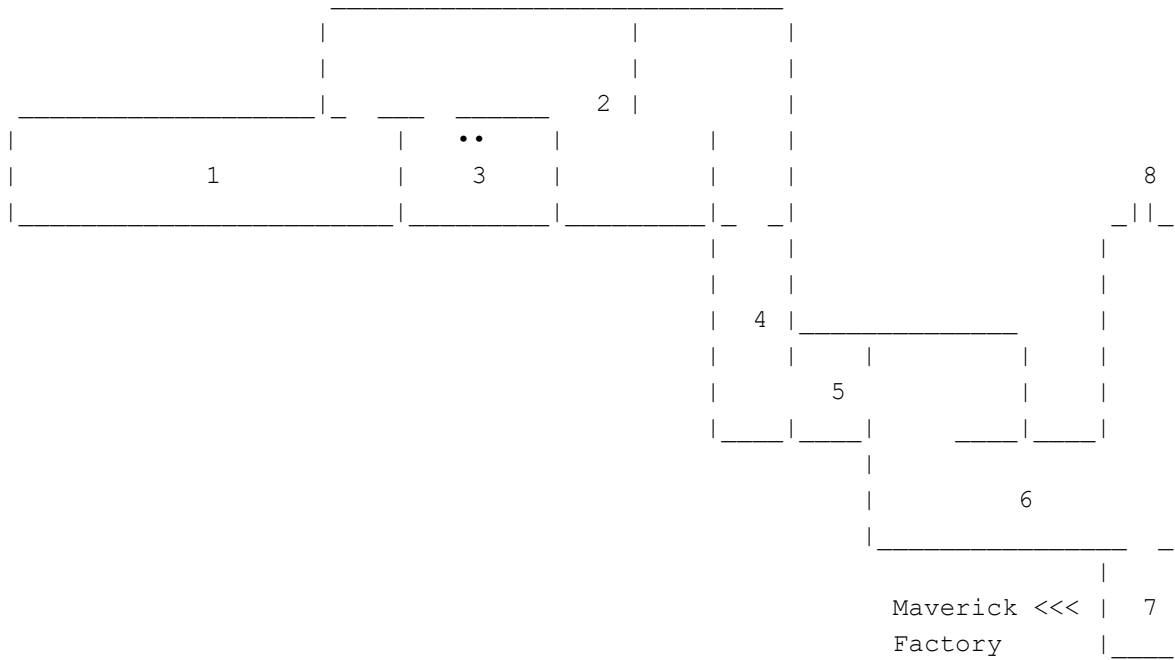
--- NEMICI ---

Helit [I1, 2, 8]
Ice de Voux [I6]

--- OGGETTI ---

Cuore [I3]
Frost Shield [I10]

Notor Banger	[I2, 4, 6]	Globo Arancione grande	[I2, 4, 6, 8]
Snow Rider	[I8]	Potenziamento per le Gambe	[I9]
Snow Slider	[I8]	Sub Tank	[I8]



_____ [I1]

NEMICI --: Helit x4
 OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti il pavimento scivoloso e le spine su di esso.

_____ [I2]

NEMICI --:
 Helit x4
 Notor Banger x4

OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione sono presenti la postazione Ride Armor, il pavimento scivoloso e le spine su di esso.

_____ [I3]

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: Cuore

Per entrare in questa sezione bisogna utilizzare il Tornado Fang, oppure le

Ride Armor "Chimera" o "Kangaroo" per distruggere i blocchi di ghiaccio.
Qui sono presenti il pavimento scivoloso e le spine su di esso.

_____ [I4]

NEMICI --: Notor Banger x2
OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione è presente il pavimento scivoloso.

_____ [I5]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: nessuno

In questa stanza si potrà affrontare Bit oppure Byte, o nessuno dei due,
a seconda dello svolgimento dell'avventura.

_____ [I6]

NEMICI --:
Ice de Voux x3
Notor Banger x1

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

In questa sezione sono presenti il pavimento scivoloso e le spine su di esso.
Le luci presenti sul soffitto si accenderanno dopo aver sconfitto Volt Catfish
presso il Power Control Center.

_____ [I7]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: nessuno

In questa sezione è presente pavimento scivoloso ed il teletrasporto che
conduce alla Maverick Factory. Dopo aver completato quella località, in questa
sezione il teletrasporto non comparirà più.

_____ [I8]

NEMICI --:
Helit x3
Snow Rider x4
Snow Slider x2

OGGETTI -:
Globo Arancione grande
Sub Tank

In questa sezione sono presenti il pavimento scivoloso ed una turbina che
genera una corrente ascensionale. Per raccogliere il Sub Tank bisogna possedere
il Potenziamento per le Gambe.

_____ [I9]

NEMICI --: nessuno
OGGETTI -: Potenziamento per le Gambe


```
| | |
| 5 | _____ |
| | |
| | |
| | |
| | |
4 <-- |
|_____|
```

_____ [L1]

NEMICI --:

Notor Banger x2

Wall Cancer x3

OGGETTI -: nessuno

_____ [L2]

NEMICI --: Hamma Hamma x1

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x4

Sfera Azzurra grande

In questa sezione sono presenti un ascensore che procede verso l'alto e le spine sul pavimento. Durante la risalita, cadranno dall'alto dei rottami metallici. L'ascensore sarà attivo solo se si sarà già sconfitto in precedenza Volt Catfish presso il Power Control Center.

_____ [L3]

NEMICI --:

Kangaroo Vile (Boss)

Vile mk-2 (Boss)

OGGETTI -: nessuno

_____ [L4]

NEMICI --:

Drill Waying x3

Hamma Hamma x1

Wall Cancer x2

OGGETTI -:

Globo Arancione grande x3

Vita Bonus

In questa sezione verrà attivato il timer di 50 secondi che segna il limite di tempo entro il quale giungere al teletrasporto per uscire dalla località.

_____ [L5]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Globo Arancione grande x2

In questa sezione è presente un ascensore che procede verso l'alto. Durante la risalita, cadranno dall'alto dei rottami metallici. L'ascensore sarà attivo solo se si sarà già sconfitto in precedenza Volt Catfish presso il Power

Control Center.

[L6]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti il pavimento che cade gradualmente ed il teletrasporto per uscire dalla località.

=====

LABORATORIO DI DOPPLER 1

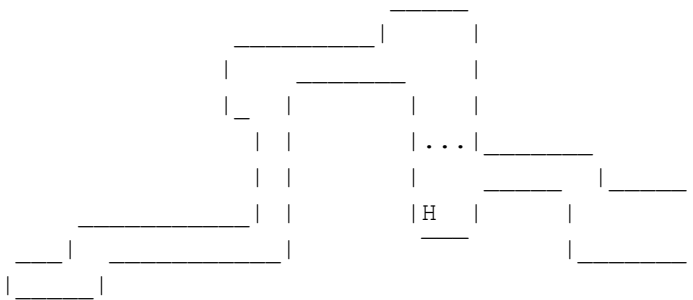
Blocco M

[@8L1]

=====

Boss: Godkarmachine O Inary

Boss: Press Disposer



H = Chip Dorato

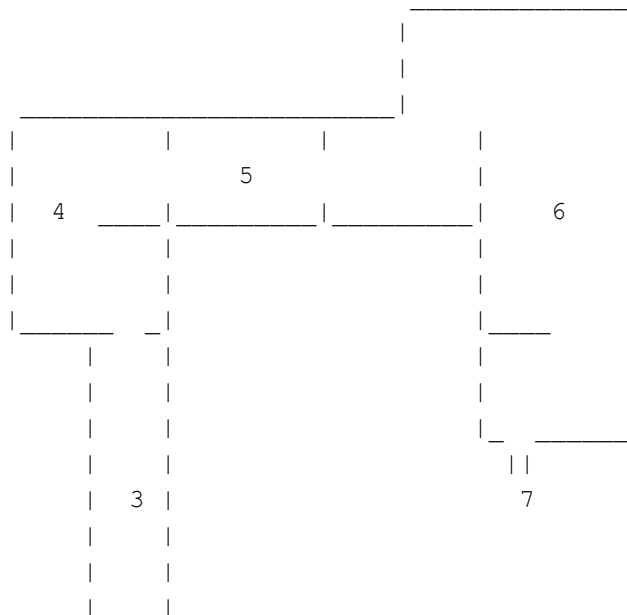
Una volta completato questo Livello, non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

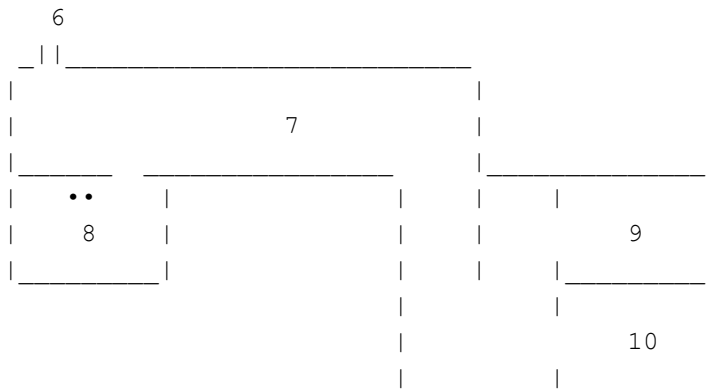
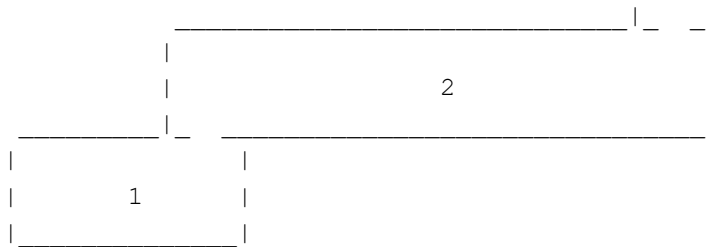
--- NEMICI ---

Caterkiller	[M2, 4, 6, 7]
Drill Waying	[M7]
Hamma Hamma	[M4, 6, 7]
Head Gunner-customer	[M1, 2]
Meta Capsule	[M1]
Rex-2000	[M5]
Walk Blaster	[M6]

--- OGGETTI ---

Chip Dorato	[M8]
Globo Arancione grande	[M4, 6]
Sfera Azzurra grande	[M4]





[M1]

NEMICI --:

Head Gunner-customer x2
Meta Capsule x2

OGGETTI -: nessuno

[M2]

NEMICI --:

Caterkiller x1
Head Gunner-customer x7

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto che si abbassano a blocchi.

[M3]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti pareti che si richiudono per schiacciare il personaggio.

[M4]

NEMICI --:

Caterkiller x1
Hamma Hamma x1

OGGETTI -:

Globo Arancione grande
Sfera Azzurra grande

_____ [M5]

NEMICI --: Rex-2000 (mini boss)

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sul soffitto che si abbassano gradualmente. Nel caso in cui Zero non sia più in vita, dopo aver eliminato il Rex-2000, bisognerà distruggere anche il dispositivo per arrestare la discesa del soffitto.

_____ [M6]

NEMICI --:

Caterkiller x9

Hamma Hamma x1

Walk Blaster x2

OGGETTI -: Globo Arancione grande

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor.

_____ [M7]

NEMICI --:

Caterkiller x1

Drill Waying x2

Hamma Hamma x1

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione cadono dall'alto le sfere chiodate.

_____ [M8]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: Chip Dorato

La capsula del Chip Dorato appare solo se si possiedono tutti i Potenziameti, i Cuori, i Sub Tank, le Ride Armor, nessun altro Chip e la barra di vita completamente piena.

_____ [M9]

NEMICI --: Press Disposer (Boss)

OGGETTI -: nessuno

Si potrà accedere in questa stanza solo se in precedenza si saranno sconfitti sia Bit che Byte usando le rispettive debolezze.

_____ [M10]

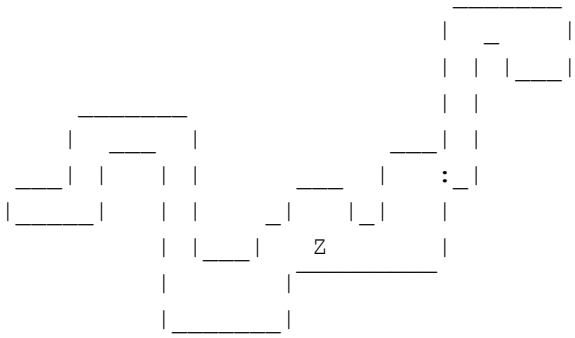
NEMICI --: Godkarmachine O Inary (Boss)

OGGETTI -: nessuno

Si potrà accedere in questa stanza solo se in precedenza si sarà sconfitto solo uno tra Bit e Byte usando la rispettiva debolezza, oppure nessuno dei due.

=====

=====
Boss: Volt Kurageil



Z = Z-Sabre

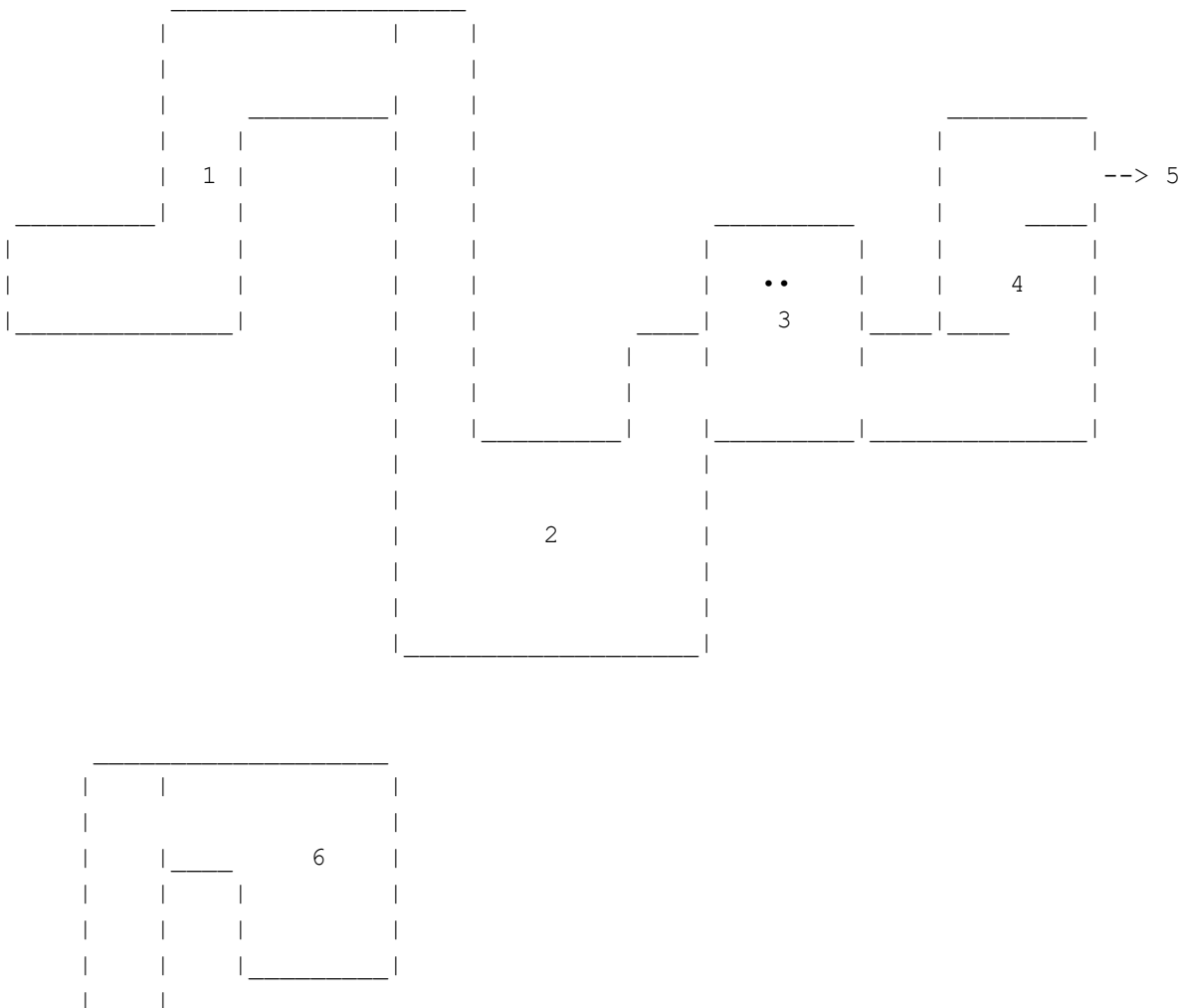
Per esplorare questa località bisogna aver distrutto Vile mk-2, presso la Maverick Factory, sfruttando le sue debolezze. Una volta completato questo Livello, non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

--- NEMICI ---

- Caterkiller [N1]
- Escanail [N5]
- Helit [N4, 5]
- Meta Capsule [N1]
- Mine Tortoise [N2]
- Mosquitus [N3]
- Victoroid-customer [N1, 4]
- Walk Blaster [N4, 5]

--- OGGETTI ---

- Z-Sabre [N3]




```
| 5 |
|   |
|   |
|   |
|   |
|   |
4 <--|
|___|
```

[N1]

NEMICI --:

Caterkiller x2

Meta Capsule x2

Victoroid-customer x4

OGGETTI -: nessuno

[N2]

NEMICI --: Mine Tortoise x8

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor, inoltre parte della zona si trova sottacqua.

[N3]

NEMICI --: Mosquitus (mini boss)

OGGETTI -: Z-Sabre

Sconfiggendo il nemico usando Zero, si riceverà da lui la Z-Sabre.

[N4]

NEMICI --:

Helit x3

Victoroid-customer x2

Walk Blaster x2

OGGETTI -: nessuno

[N5]

NEMICI --:

Escanail x5

Helit x11

Walk Blaster x1

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti.

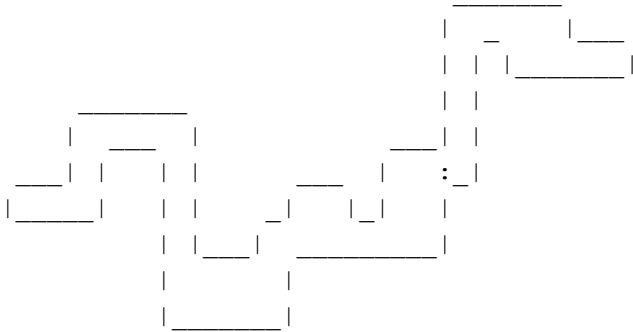
[N6]

NEMICI --: Volt Kurageil (Boss)

OGGETTI -: nessuno

Questa sezione si trova sottacqua.

Boss: Vile mk-2



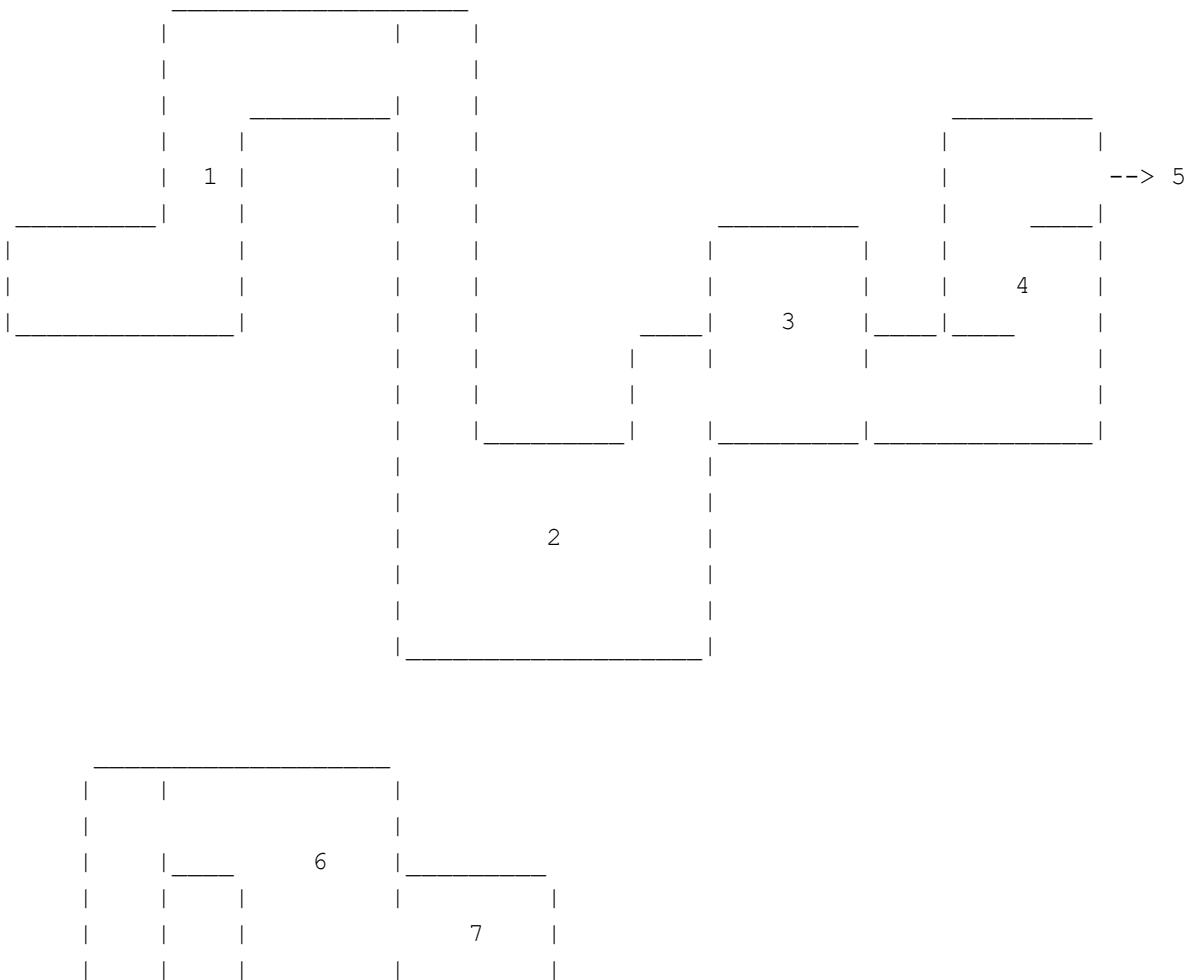
Per esplorare questa località non bisogna aver distrutto Vile mk-2, presso la Maverick Factory, sfruttando le sue debolezze oppure non bisogna essere entrati affatto nella Maverick Factory. Una volta completato questo Livello, non sarà più possibile esplorarlo in futuro.

--- NEMICI ---

Escanail [05]
 Goliath Vile [07]
 Hamma Hamma [01, 2, 4]
 Helit [05]
 Notor Banger [01]
 Wall Cancer [01, 4]

--- OGGETTI ---

(nessuno)



```
| |
| 5 |
| |
| |
| |
| |
| |
4 <-- |
|_|
```

_____ [01]

NEMICI --:

Hamma Hamma x4

Notor Banger x2

Wall Cancer x4

OGGETTI -: nessuno

_____ [02]

NEMICI --: Hamma Hamma x4

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione è presente la postazione Ride Armor.

_____ [03]

NEMICI --: nessuno

OGGETTI -: nessuno

_____ [04]

NEMICI --:

Hamma Hamma x5

Wall Cancer x3

OGGETTI -: nessuno

_____ [05]

NEMICI --:

Escanail x5

Helit x11

OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti le spine sulle pareti.

_____ [06]

NEMICI --: nessuno

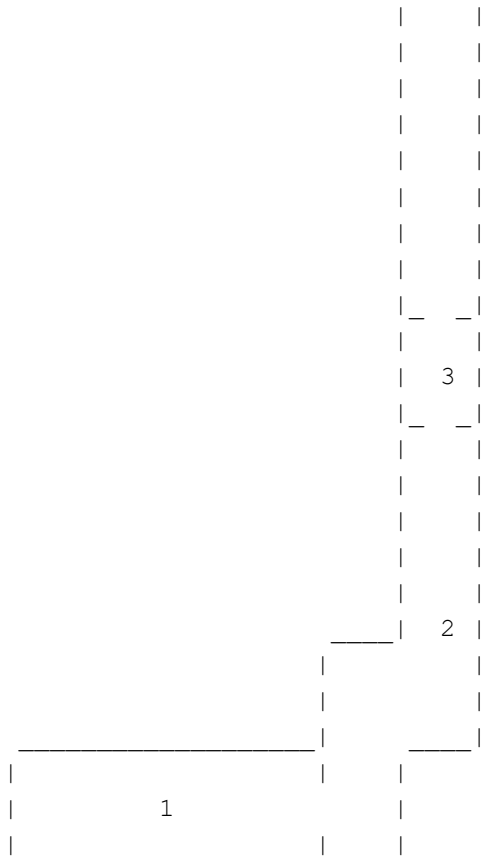
OGGETTI -: nessuno

_____ [07]

NEMICI --:

Goliath Vile (Boss)

Vile mk-2 (Boss)



_____ [Q1]

NEMICI --:
 Ganseki Carrier x4
 Walk Blaster x2

OGGETTI -: nessuno

_____ [Q2]

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: nessuno

In questa sezione si incontra Zero, nel caso in cui sia ancora vivo.

_____ [Q3]

NEMICI --:
 Kaiser Sigma (Boss)
 Sigma (Boss)

OGGETTI -: nessuno

_____ [Q4]

NEMICI --: nessuno
 OGGETTI -: nessuno

In questa sezione sono presenti il magma rovente che sale dal basso ed il Sigma Virus.




```

6 3 1 6      .Bit, Byte e Vile non ancora affrontati
5 3 5 6      .Zero vivo

5 4 1 4      .tutto l'equipaggiamento, tranne i Chip
6 1 5 5      .si inizia dal Laboratorio di Doppler 1
6 8 7 2      .Bit, Byte e Vile tutti e tre completamente distrutti
3 1 5 5      .Zero morto e Z-Sabre ottenuta

5 4 1 4      .tutto l'equipaggiamento, tranne i Chip
4 1 5 5      .si inizia dal Laboratorio di Doppler 1
6 8 7 2      .Bit, Byte e Vile tutti e tre completamente distrutti
3 1 5 6      .Zero vivo

6 4 1 4      .tutto l'equipaggiamento, tranne i Chip
4 1 5 5      .si inizia dal Laboratorio di Doppler 1
6 8 7 2      .Bit e Byte completamente distrutti, Vile vivo
3 3 5 6      .Zero vivo

```

Le avventure iniziate dopo aver inserito le password avranno tutti i Sub Tank vuoti inoltre il Robot blu non possiederà il Chip Dorato, anche nel caso in cui fosse stato raccolto in precedenza. Stranamente, utilizzando le password ottenute dopo aver completato i vari laboratori di Doppler, si ricomincerà sempre dal Laboratorio di Doppler 1.

```

*****
* 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
7E1FB402	Si possiederanno vite infinite
7E09FF20	Si possiederà una quantità infinita di vita
7E1FD220	
7E0CEF20	Le Ride Armor possiederanno una quantità infinita di vita
7E0A8E02	Si comanderà Zero
7E0A8E00	Si comanderà 'X'
7E1FE102	Si potranno scambiare infinite volte i personaggi
7E1FD1FF	Si otterranno tutti i Potenzamenti fisici
7E1FD7FF	Si possiederà il Chip Dorato e tutte le Ride Armor
7E1FB2E0	Si otterrà la Z-Sabre
7E0A8F02	Z-Sabre sempre pronta (bisogna possederla però)

7E0A0808 | Si sarà sempre intangibili
|
7E0A0800 | Disattivare l'intangibilità per entrare nelle stanze dei boss

7E0A0D00 | Permette di sparare continuamente proiettili con tutte le armi

7E0A3004 | 'X' sparerà continuamente la cometa verde

7E0A3006 | 'X' sparerà continuamente l'onda azzurra

7E09F620 | Super Salto

7E09F610 | Mega Salto

7E09F608 | Giga Salto

7E0A2A02 | Lo Scatto e lo Scatto Aereo saranno attivi sino a quando si terrà
premuto il pulsante A
7E0A3502
premendo più volte il pulsante A

7E0D1702 | Lo Scatto delle Ride Armor sarà attivo sino a quando si terrà
premuto il pulsante A
7E0D1204
terrà premuto il pulsante B

| 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
loro barra di vita.
7E1FB78E |
7E1FB88E | I Sub Tank saranno sempre pieni
7E1FB98E |
7E1FBA8E |

Si accederà direttamente ai vari Laboratori di Doppler

7E1FAF00 -> Laboratorio di Doppler 1
7E1FAF01 -> Laboratorio di Doppler 2
7E1FAF02 -> Laboratorio di Doppler 3
7E1FAF03 -> Laboratorio di Doppler 4

Si ottengono le Armi con proiettili infiniti. Attivando questi codici però si elimineranno per sempre i rispettivi boss che le donano:

7E1FBC5C -> Acid Burst
7E1FC85C -> Frost Shield
7E1FC65C -> Gravity Well
7E1FCC5C -> Hyper Cannon
7E1FBE5C -> Parasitic Bomb
7E1FC45C -> Ray Splasher
7E1FC25C -> Spinning Blade
7E1FCA5C -> Tornado Fang
7E1FC05C -> Triad Thunder

/-----\
